ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

REVISTA AÑO 5/N° 20 OCTUBRE-NOVIEMBRE-DICIEMBRE DE 2025

# ¡HALLACO!

## MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

20

# SUMARIO

En portada:
Narradora omnisciente.
Ilustración de Acasio.

REVISTA ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA

AÑO 5 NÚMERO 20.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2025. Publicación trimestral.

Editorial.....03

Citas sabias.....04

Flash noticioso.....05

Presentación oficial de un nuevo cómic. por Wildring Jhamgaer.....07

Resumen de una experiencia, por Anonimo.....08

El cómic venezolano colaborativo, por Portal El Server.....09

Cuando el arte conceptual se encuentra con la Inteligencia Artificial.....10

Cómic de autor: Intense Boy, de Isma.....12

10 años creando contenido. Lo que la experiencia me enseñó (parte 1), por María Guadarrama.....14

Cómic de autor: Solo y loco, de Artestinto.....15

Clásicos del Cómic: Venezuela Revista Clips (1984), por Vanessa Vallesa.....20

Cómic de autor: Las Aventuras de Herr Kapitan Rudolf. Episodio 6. Extraños visitantes, por Mario Villegas.....21

Paleoilustración: ¡Hallazgo histórico en Venezuela!, por Osman Acasio.....27

Cómic de autor: ¡Qué Barbaridad!, de Risunok.....28

Entrevista a un historietista: Mario Villegas.....34

Una historieta suplementaria, por Osman Acasio.....37

Cómic de autor: Resurrección. Esclavos del Destino, de Mila.....38

Composición Perfecta. Creación de cuatro lienzos mediante unidades robóticas para un núcleo de robótica educativa comunal, por Enrique Acasio.....43

Cómic de Autor: Sin título, de Carlos Sicilia.....46

Jugando un rato con la IA. Superhéroes venezolanos, vistos como juguetes coleccionables, por Osman Acasio.....47

Cómic de autor; Altanera. Contacto Episodio 2, de Acasio.....51

Cuento Corto. La Carta, de Manuel Jordán Nuñez.....57

Cómic de autor: La conferencia de los lisiados, de Luis Britto García.....58

¿Es literatura el cómic?, por Sandman.....63

Cómic en dupla: Razonamiento existencial, de Arnaldo Delgado y Juan Salas.....65

Robotísmo: Aplicación de visores 3D para controlar robots pintores, por Enrique Acasio.....67

Galeria Hallaco.....71

Galería Fantart.....75

Galería Hallaco: Portadas.....77

Galería Hallaco: Diseño de Personajes.....78

Galería Hallaco: Paleoarte.....80

Galería Arte urbano.....83

20

REVISTA
# ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 5 NÚMERO 20.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2025. Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Liudmila Cabeza
Manuel Jordan
Mario Villegas
Steven Wetter

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

## EDITORIAL

Decir que el sector del cómic y el manga independiente que se produce en Venezuela es un mundo pujante, lleno de ideas y en constante ebullición es una obviedad. No hay más que ver la cantidad de propuestas gráficas que saltan al ruedo y que ha recibido este año que está por finalizar. Creativos de todos los rincones del país utilizan cualquier medio a su alcance para dar a conocer sus obras. Y es que a todas luces, bien podriamos decir que todos los creadores de narrativa gráfica en Venezuela (llámese cómic, historieta, manga) enarbolan probablemente la mejor formula para crear contenido de cómics, que poco o nada tiene de mágica, que consiste en mezclar a partes iguales originalidad, dominio técnico y perseverancia. Es preciso aprovechar todas las ocaciones para mostrar trabajo y talento, sobre todo los que ofrecen las Cómic Con (Convenciones de cómics), ferias de libros, festivales de lectura y por medios especializados.

Y es precisamente la revista ¡Hallaco! como medio especializado, quien siguiendo la idea original concebida desde su creación, viene funcionando como vitrina expositora que exhibe los logros de nuestros artistas venezolanos. Como siempre, tratando de traer a nuestros lectores lo más resaltante del acontecer historietístico nacional. Una revista en su edición número 20 que viene a presentarse como producto del esfuerzo mancomunado de varios colaboradores que en ella trabajan, pensando en la comunidad de la narrativa gráfica y el arte pictórico, amantes del cómic y las ilustraciones. Es por ello que aspiramos y esperamos que encuentre en sus páginas, un contenido que le sea interesante, los mantenga informados sobre las novedades y lo que aquí en Venezuela se produce. Solo esperando además, que disfruten de su contenido, tanto como lo hicimos quienes colaboramos en su producción.

Osman Acasio.
Editor en jefe.

# FLASH NOTICIOSO

## BLOG DE ANIVERSARIO.

Mulder Cómics BlogZine, un blog dedicado al mundillo de las historietas, editado por John K. Mulder, (comicmaker y Journalista de cómic Independiente, investigador de Comics e historieta a nivel mundial), se encuentra de aniversario, arribando el 14 de septiembre a sus 20 años de existencia.

## PRIMER CÔMIC INCLUSIVO DE VENEZUELA.

El Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) proyecta crear lo que sería el primer cómic inclusivo que se hace en Venezuela. Se trata de un audiocómic venezolano pensado para personas con discapacidad visual, basado en el cómic Enmohecido, escrito por Rongny Sotillo e ilustrado por Mikhael Lovera - Miluch. Adaptación llevada a audio cómic bajo la producción en conjunto del grupo PANA y el grupo teatral caraqueño Spazio Jard.

## EXPOSICIÓN INTERNACIONAL.

La ilustradora caraqueña Helen Highton, representa a Venezuela en el Festival Internacional de Ilustración 2025 que se realiza en Semerang, Indonesia, participando con su obra El Eco del Silencio. Su segunda galería este año, según informa Highton en sus redes sociales, siendo su primera galería, su exposición en Los Ángeles, California, para Gloomy Bear en el mes de julio, con una obra alegórica a la marca en su 25 aniversario.

## HISTORIETAS DE JOSÉ GREGORIO HERNÁNDEZ.

En el marco de la canonización de José Gregorio Hernández y Madre Carmen de Venezuela, el grupo PANA (Programa Amigos del Noveno Arte), en alianza con Araca Editores, lanzan cómics alegóricos a José Gregorio Hernández, en su honor. Historietas presentadas en el Festival de Lectura, realizada en el parque Cerro Verde, de Caracas, desde el 17 al 19 de octubre.

## CITAS SABIAS.

"El cómic impreso o digital no pasará nunca de moda porque es un sentimiento muy humano."

**Mario Villegas.**

Poeta, historietista, creador del cómic Las aventuras de Herr Kapitán Rudolf Mendt.

"Nunca interrumpas a alguien haciendo lo que tú dijiste que harías"

**Amelia Earhart.**

Profesora, conferenciante y primera aviadora en volar sola a través del océano Atlántico.

"La historieta o cómic venezolano tiene una historia centenaria, pero permaneció siempre en un segundo plano debido a la penetración y posicionamiento de las historietas foráneas y de las simples caricatura."

**Beatriz Cáceres-Péfaur.**

La trayectoria del comic en Venezuela de 1850 a 1950

"Para el dibujo se necesita una cultura general amplia, hay que tener conocimientos de historia, psicología, arquitectura. No basta saber inventar diálogos".

**René Ríos Boettiger - Pepo**, Creador de Condorito.

# FLASH NOTICIOSO

## CONVOCATORIA ABIERTA LOS VIAJES DE ALICIA.

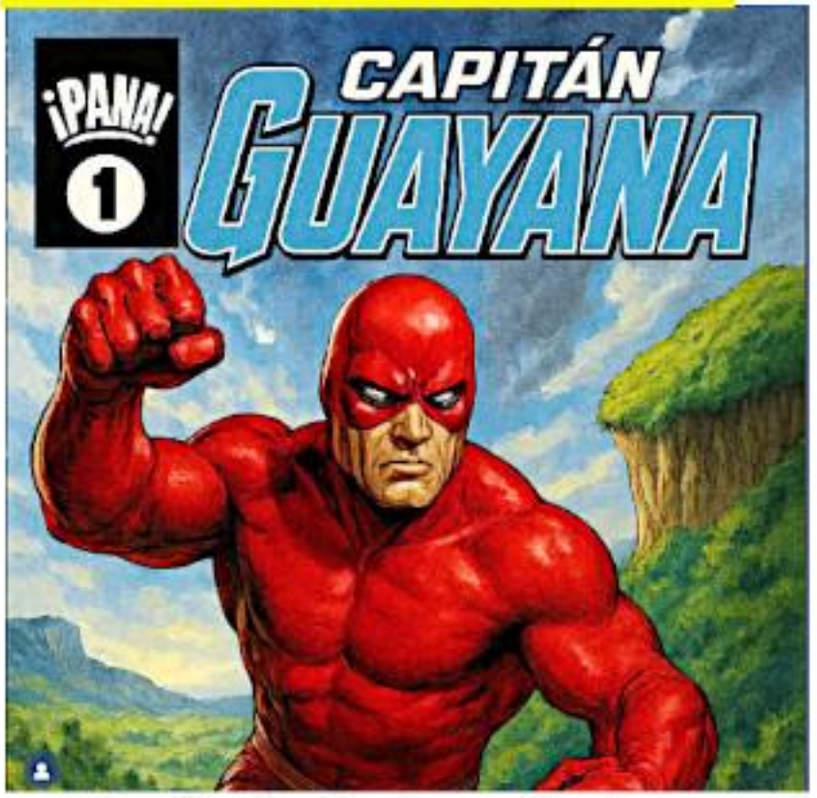
En virtud de la positiva acogida del primer volumen de Los Viajes De Alicia, un cómic colaborativo creado por representantes de la ilustración y el cómic de Venezuela, dando cada uno su visión única del clásico de Lewis Carroll, su promotor Guillermo Cartay, anuncia una convocatoria abierta a todos los interesados en participar en el segundo volumen. "En esta oportunidad queremos convocar a artistas e ilustradores venezolanos que deseen participar en la creación de un cómic digital, que tiene como propósito el reunir a la comunidad de arte nacional bajo un proyecto que permita explotar la creatividad, compartir ideas, conectarse y colaborar."

Los interesados tendrán desde el 01 de septiembre hasta el 28 de octubre para enviar una micro historia autocontenida en 2 páginas enfrentadas, con su interpretación creativa de Alicia persiguiendo al conejo blanco.

Para mayor información pueden visitar las redes sociales de LVDA o entrar al servidor de discord creado para este proyecto: **https://discord.gg/epeyFmYa**

# FLASH NOTICIOSO

## UN REMAKE COMO HOMENAJE.




El sábado 13 de septiembre, en el marco de la exposición Bien de Pana, celebrada en el Museo Jacobo Borges, Caracas, se presenta el remake en formato cómic de El Capitán Guayana, obra original del historietista Julio López "Hallaco". Una historieta homenaje realizada por Daniel Figueredo Oropeza, bajo el guión y Tomas Galban en las ilustraciones.

## UN CÓMIC YARACUYANO DE CIENCIA FICCIÓN.

El historietista Yaracuyano, Wilfredo Pérez -Wilustrador, oriundo de Yaritagua, publica su nueva propuesta gráfica titulada Kasei, número 1 de 24 páginas en el portal web GlobalComix.com. Es un cómic serial de tres partes, de corte ciencia ficción, ilustrado por Pérez, bajo guión de Hernán Vernaez. La edición número 1 publicada en dicho portal, se presenta en idioma Ingles, y su autor anuncia el cómic en idioma español a publicarse pronto en el portal panacómic.com.

## DE VUELTA AL RUEDO.

Luego de más de una década sin participar ni publicar una obra secuencial en algún proyecto nacional, el historietista maracayero Edixón Rodriguez anuncia en sus redes sociales que está de vuelta al ruedo, trabajando en una entrega propia para el proyecto colaborativo Los Viajes De Alicia Volumen 2. -"Y no podía ser un mejor regreso al medio de los cómics en mi país, que con este maravilloso proyecto"- expresó Rodríguez.

## RETROQUEMADITOS TÖXICOS N° 3.

El historietista caraqueño Jesús Torrealba anuncia en sus redes sociales, la tercera entrega de su cómic de terror Retroquemaditos Tóxicos, a publicarse en La Noche de Brujas 2025. Como anticipo al estreno del capítulo 3, Torrealba publica un arte relacionado al proyecto, y un breve relato de La Novia del Metro Colegio de Ingenieros.

## NUEVO PROYECTO GRÁFICO.

A finales de octubre, el historietista Osman Acasio presenta en sus redes sociales, el título de su más nueva propuesta gráfica en el que se encuentra embarcado: "Baquiana", un cómic de autor, ciencia ficción, corte postapocalíptico, como proyecto gráfico que se encuentra en etapa temprana de desarrollo.

"Cualquier avance de esta nueva propuesta, se los estaré comunicando por el presente medio". - expresó Acasio.

## DOS CÓMIC DE DAM.

El historietista caraqueño Alcides Marcano -Dam, presenta en la 16a Feria del Libro de Caracas, el día sábado 1 de noviembre, dos cómic de su autoría: "Luz", y "Suyai". Presentado por Tomás Valera, celebrado en la Sala Leoncio Martinez, Galería de Arte Nacional, a las 2:00 pm.

## LA TRAGEDIA DE TACOA EN CÓMIC.

En la programación 16a Feria del Libro de Caracas, el sábado 8 de noviembre se presenta en la Galería de Arte Nacional, sala Leoncio Martínez, el cómic La tragedia de Tacoa, obra de Kharem Paredes. Una presentación a cargo de Mariangélica Delgado, pautada para el horario 3:00 a 3:45 pm.

## NOTICIAS INTERNACIONALES.

## FIGURAS DE ACCIÓN CON IA.

En redes sociales se han hecho virales las fotos de personas, mascotas y personajes de ficción convertidas en figuras o juguetes de acción con IA. Una tendencia algo similar a lo que fue la avalancha de ilustraciones inspiradas en el estilo Ghibli que impulso a ChatGPT, pero en esta oportunidad, de mano de Gemini IA de Google, quien con una simple fotografía (o ilustración) y un prompteado adecuado, la IA genera en cuestión de segundos.

# FLASH NOTICIOSO

## NOTICIA INTERNACIONAL

### PLAGIO DE DRAGÓN.

El artista Gustavo Cabral, conocido como Ciruelo, un gran artista reconocido a nivel mundial como uno de los más importantes del Fantasy Art o Fantasía Épica, denunció que una obra expuesta en el Malba (Museo de Arte de Buenos Aires), creada por la artista Carrie Bencardino reproduce una de sus ilustraciones sin mencionar que él es el autor.

"Visitando el Malba me encontré con una pintura expuesta que me resultó muy parecida a una pintura mía de 2005 llamada Dragon Caller", publicó el artista en sus redes sociales. El parecido entre las piezas es notable. En ambas, ocupa el centro la figura de un dragón en pleno vuelo, mismos colores, misma posición y un paisaje equiparable. Hasta las mismas montañas en el mismo lugar.

La pieza en cuestión forma parte de la muestra "El desentierro del diablo", de Carrie Bencardino, que reconoció la "inspiración".

" Mi muestra gira en gran parte en torno a las imágenes que más me influenciaron cuando era adolescente y me empezaba a interesar el arte", dijo Bencardino.

El argumento esgrimido por la artista Bencardino cae por su propia inconsistencia al no hacerle homenaje o renombre bajo la pintura atribuyendosela a Ciruelo.

"En el Malba, no vi ningún crédito ni referencia a mi obra. Ella dice que es fan mía desde la juventud, pero no me pidió disculpas. Yo lo dejaría ahí", dijo Ciruelo.

Dejarlo hasta allí fue lo menos que hicieron los de la comunidad de artistas, quienes indignados por el plagio descarado perpetrado por la artista Bencardino, comentaron el caso en las redes cuya noticia se hizo viral.

- La Bufanda Intensa "Designated Driver"

por El Rabino

## PRESENTACIÓN OFICIAL DE UN NUEVO CÓMIC.

**Por Wildring Jhamgaer.**

¡La espera ha terminado! Con una emoción inmensa, quiero invitarlos a la presentación oficial de mi nuevo cómic: "Regreso a Casa"

Este domingo 2 de noviembre de 2025, la Feria del Libro de Caracas 2025 será el lugar donde esta aventura cobrará vida. Ha sido un viaje creativo increíble, y estoy deseando compartir con ustedes el universo que he construido.

"Regreso a Casa" es una inmersión en una épica Steampunk post-apocalíptica. Una historia donde la humanidad, tras un exilio estelar, vuelve a una Tierra transformada para encontrarse con los fascinantes Navegantes Ucronicos. Es un choque de mundos, una reflexión sobre nuestra relación con el planeta y una mirada a un futuro donde el vapor y el ingenio mecánico lo son todo.

Estoy profundamente agradecido por el apoyo y talento de quienes hicieron posible este proyecto:

A la increíble Tamy Machado (@tamyvlajemar / @azat.art29), quien no solo me acompañará presentando el cómic, sino que también aportó su ojo experto en la revisión y edición del guion. ¡Su visión fue invaluable!

Y a Rongny Sotillo (@rongnysotillo sotillo), Fundador del Programa Amigos del Noveno Arte, por brindarnos un prólogo tan poderoso y por su incansable trabajo en la promoción de la narrativa gráfica.

¡Acompáñenme en este día tan especial!

¿Dónde? Sala Leoncio Martínez, Galería de Arte Nacional, Feria del Libro de Caracas 2025. ¿Cuándo? 12:00 m (¡Les recomiendo llegar con 15 minutos de antelación para no perderse nada!)

Su presencia significa el mundo para mí y para el cómic venezolano. ¡Espero verlos allí para celebrar juntos esta nueva historia!

### SOBRE EL CÓMIC "REGRESO A CASA":

"Esta historieta, este cómic, está pensado para ser exhibido como obras de arte. Está pensado para ser puesto en paredes, en una galería, o museo. Pero también, está pensado para tener una versión digital y una versión impresa. Las hojas tienen un formato no convencional. Miden 20 x 20 cm, que es un estandar para exposiciones actualmente."

Wildring Jhamgaer

### SOBRE LA INVITACIÓN:

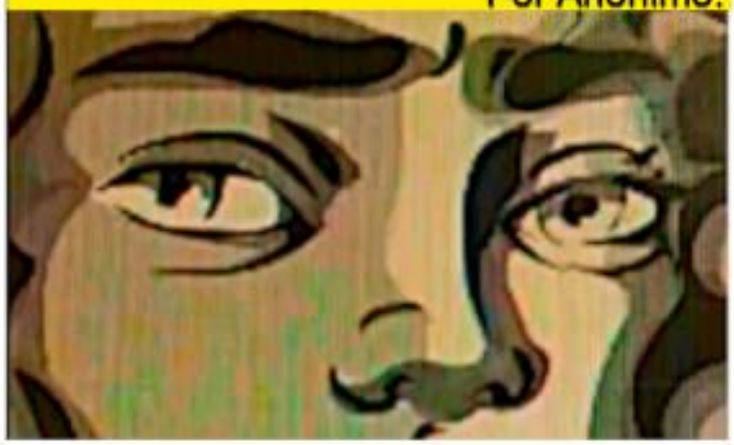
Posteada en las redes sociales por Wildring Jhamgaer, el autor de la obra, el 1 de noviembre de 2025.

## NOVELA GRÁFICA PAQUETE EDICIÓN DE COLECCIÓN.

El historietísta falconiano Osman Acasio lanza en noviembre su novela gráfica Araya 2099 para la venta, presentado en paquete Edición Limitada Formato Impreso de Coleccionista. Un empaque que contiene la novela gráfica de 224 páginas, un cubre portada, un separador de hojas, cuatro tarjetas de arte (Art Cards), una ilustración del autor, un minicómic de Martillo Biónico (ocho páginas, autoconclusivo) y una pequeña caja de regalo sorpresa. Edición valorada en 35 $.

## RESUMEN DE UNA EXPERIENCIA.

Por Anonimo.



¡Qué fin de semana tan extraordinario vivimos en la Feria del Libro de Caracas 2025! Queremos compartir un resumen de una experiencia que fue mucho más allá de nuestras expectativas. ¡Fue pura magia, conocimiento y conexión!

Nuestro paso por la feria fue una celebración rotunda de la narrativa gráfica nacional:

**LANZAMIENTOS QUE HACEN HISTORIA:**

* Tuvimos el honor de presentar "Regresamos a Casa", la espectacular obra de nuestro querido Wildring García (@wildringnismo), un viaje Steampunk que ya está cautivando corazones. ¡Felicidades, Wildring!

* También celebramos los lanzamientos de dos proyectos magníficos: la poderosa historia orientada hacia Capitán Guayana y la fascinante propuesta de Tatloani. ¡El futuro del cómic venezolano brilla!

* Y qué decir del lanzamiento del presentadores, a los ponentes, a la organización de la feria y, por supuesto, a cada persona que se acercó, escuchó, preguntó y compartió su pasión con nosotros.

¡Esto es solo el principio! El Noveno Arte sigue creciendo y conectando. ¡Gracias por ser parte de esta gran familia!

La creatividad de la nueva generación también estuvo presente con la presentación de varios ejercicios editoriales de los alumnos del IUTECP, ¡talento que promete mucho!

**CONVERSATORIOS QUE ABREN MENTES:**

* Nos sumergimos en discusiones profundas sobre temas cruciales como "La discapacidad en el cómic", abriendo caminos para una mayor inclusión y representación.

Exploramos los entresijos del proceso de distribución y creación editorial de novelas y cómics, compartiendo valiosos conocimientos sobre la industria.

Cada momento fue una oportunidad para aprender, para reír y para fortalecer los lazos dentro de nuestra comunidad. La feria no solo nos enriqueció a nivel de conocimiento, sino que nos permitió socializar, generar nuevas ideas y consolidar contactos que impulsarán el futuro de la narrativa gráfica en Venezuela.

Agradecemos infinitamente a todos los que hicieron esto posible: a los autores, a los presentadores, a los ponentes, a la organización de la feria y, por supuesto, a cada persona que se acercó, escuchó, preguntó y compartió su pasión con nosotros.

¡Esto es solo el principio! El Noveno Arte sigue creciendo y conectando. ¡Gracias por ser parte de esta gran familia!

## CUENTA REGRESIVA:

_01:39:00:00

En el marco del lanzamiento de su nueva propuesta gráfica de ciencia ficción Araya 2099, en su edición especial paquete impreso de coleccionista, el historietísta falconiano Acasio presenta para el jueves 6 de noviembre a las 20 horas (8:00 PM horario Venezuela), en sus redes sociales, una cuenta regresiva en vivo consistente de 99 minutos para la publicación del libro El Arte de Araya 2099. Un compendio de cientos de piezas de arte conceptual, bocetos, ilustraciones, diseño de portadas, Pin Ups, promocionales y mucho más, que fueron necesarios para concebir la novela gráfica. El libro de arte en formato digital, se libera al público para su descarga libre.

## EL CÓMIC VENEZOLANO COLABORATIVO.

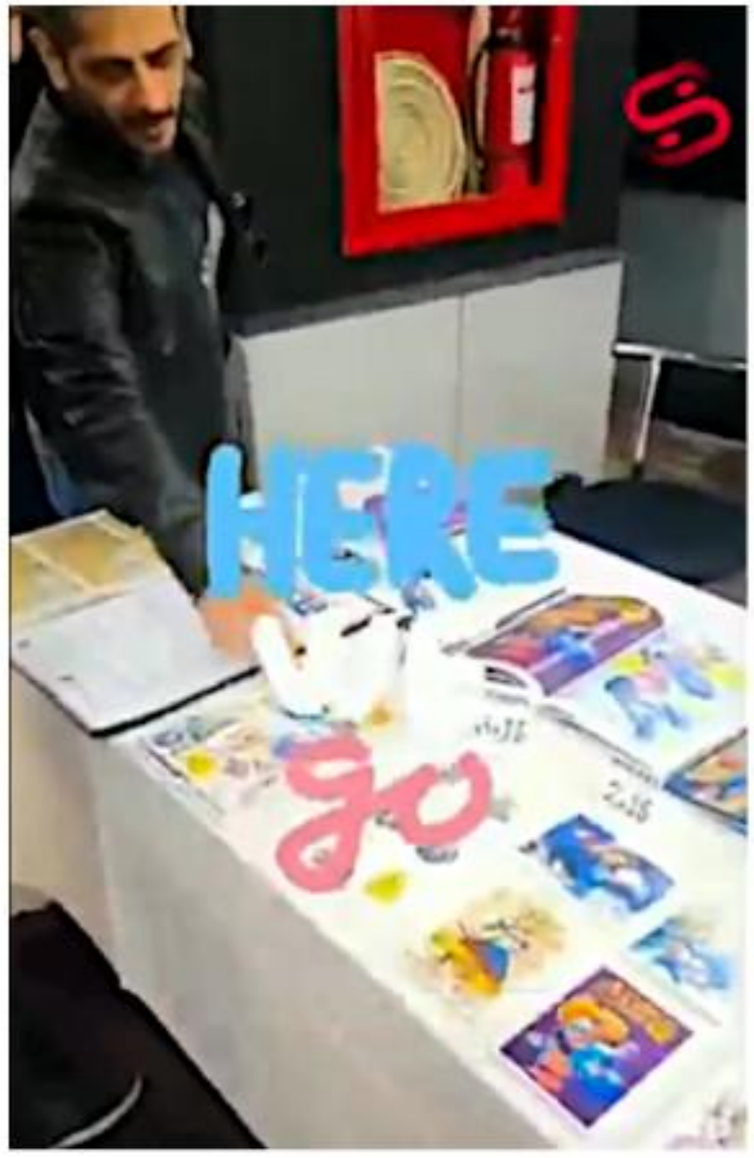
¿Un cómic venezolano dónde cada capítulo cambia de estilo porque lo dibuja un artista diferente, pero núnca se rompe la historia? Se llama Los Viajes de Alicia y nació en Venezuela.

Los Viajes de Alicia tiene una idea simple pero brutal. En cada episodio Alicia persigue al Conejo Blanco atravesando un espejo y yendo de un mundo a otro, dónde cada mundo es ilustrado por un artista diferente. Esto hace que cada capítulo tenga su propio estilo, pero siempre conectando cada uno por el espejo que cruza Alicia, buscando al Conejo Blanco.

El proyecto nació en Caracas pero hoy reune a creadores de toda Venezuela, incluso artistas venezolanos en el exterior. Y ahí está lo especial de esa diversidad de estilos en la que puedes encontrar referencias venezolanas en uno que otro de los mundos.

Para su creador, el gran logro de Los Viajes de Alicia fue reunir a tantos artistas duros, todos trabajando de manera voluntaria solo por amor al cómic venezolano. Y ese apoyo de tantos artistas y lectores ha logrado que ya esté en creación el Volumen 2 y hasta están planeando charlas y exposiciones para seguir moviendo la escena artística en Venezuela.

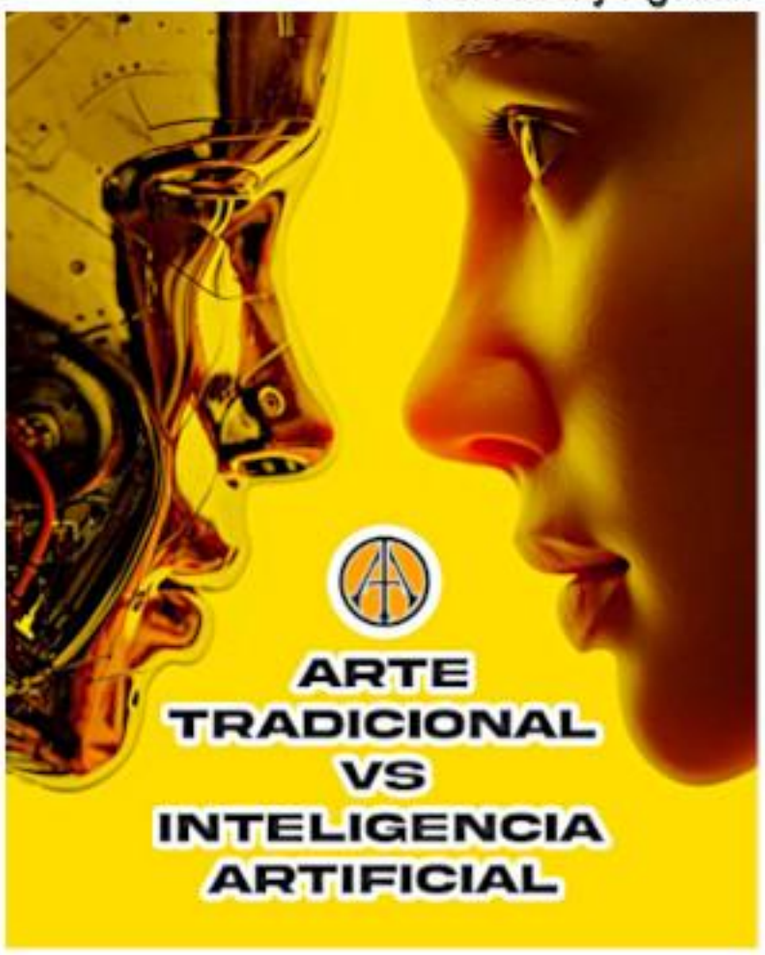
Los Viajes de Alicia está gratis en su formato digital y lo puedes pedir en físico como pieza de colección.




**Fuente:** Portal El Server. Actualidad de videojuegos, gaming, esports y tecnología. ¡Desde Venezuela! Video posteado el 2 de septiembre de 2025.

## CUANDO EL ARTE CONCEPTUAL SE ENCUENTRA CON LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Por Alesky Aguilar.




El arte conceptual ha sido durante mucho tiempo la base de la creatividad en el diseño, los videojuegos y el cine. Es el punto de partida visual donde las ideas cobran forma, los mundos se construyen y los personajes nacen. Pero ¿qué sucede cuando esta disciplina tan humana se encuentra con el poder transformador de la Inteligencia Artificial?

### EL CORAZÓN DEL ARTE CONCEPTUAL TRADICIONAL.

Antes de la era de la IA, el artista conceptual era el maestro de la imaginación. Armado con lápices, bocetos rápidos, "collage" y detalladas ilustraciones para comunicar una visión.

La belleza del arte conceptual tradicional radica en la expresión individual, la fluidez del trazo y la capacidad de infundir emoción en cada pieza. Cada boceto es un testimonio del proceso de pensamiento del artista, un viaje desde la idea abstracta hasta la forma visual.

### LA IRRUPCIÓN DE LA IA EN EL LIENZO DIGITAL.

Con la llegada de herramientas de IA generativa, el paisaje del arte conceptual ha cambiado drasticamente. Ahora los artistas pueden generar una infinidad de ideas y variaciones en cuestión de segundos, simplemente describiendo lo que imaginan con texto. No se trata de reemplazar al artista, sino de darle una herramienta poderosa para la exploración. Un artista puede ahora generar cientos de ideas iniciales en minutos, algo que tradicionalmente llevaría días.

### SINERGIA (EQUIPO DE TRABAJO) ¿COMPETENCIA O COLABORACIÓN?

La pregunta clave es. ¿cómo coexisten estas dos fuerzas? Lejos de ser una amenaza, la IA puede ser el mejor aliado del artista conceptual.

### EXPLORACIÓN RÁPIDA DE IDEAS.

La IA puede actuar como un "tormenta de cerebros" visual, produciendo una gama increiblemente diversa de conceptos basados en tus indicaciones. Esto libera al artista de la fase más repetitiva y le permite enfocarse en la curación y refinamiento.

### REFERENCIA Y COLLAGE.

¿Necesitas inspiración para un entorno futurista o una criatura mítica? La IA puede generar imágenes de alta calidad que sirven como excelentes referencias o para inspirarse.

### BASES PARA OVERPAINTING (PINTAR SOBRE IMÁGEN)

Un artista puede generar una imagen con IA y luego usar sus habilidades tradicionales (digitales o analógicas) para "overpaint" sobre ella, añadiendo su toque personal, corrigiendo detalles, infundiendo estilo y asegurando la coherencia artistica.

## ACELERAR PROYECTOS.

Para los estudios o proyectos con plazos ajustados, la IA puede acelerar enormemente la fase de conceptualización, permitiendo a los equipos avanzar más rápido sin sacrificar la calidad de las ideas.

## EL FUTURO ES HÍBRIDO.

El verdadero poder no reside en elegir entre arte conceptual tradicional o IA, sino en la habilidad de combinarlos. El artista del futuro será un curador, un director, y un refinaqdor de la visión generada por la máquina. Sus habilidades tradicionales no se vuelven obsoletas; se vuelven más valiosas al dirigir la IA y añadir ese toque humano inconfundible.

La IA es una herramienta; el arte sigue siendo un acto humano. Los principios de diseño, la narración visual, la emoción y la composición siguen siendo responsabilidad del artista. La IA simplemente ofrece un nuevo pincel, uno increíblemente rápido y versátil, para pintar los mundos que antes solo existían en la imaginación.

Arte tradicional

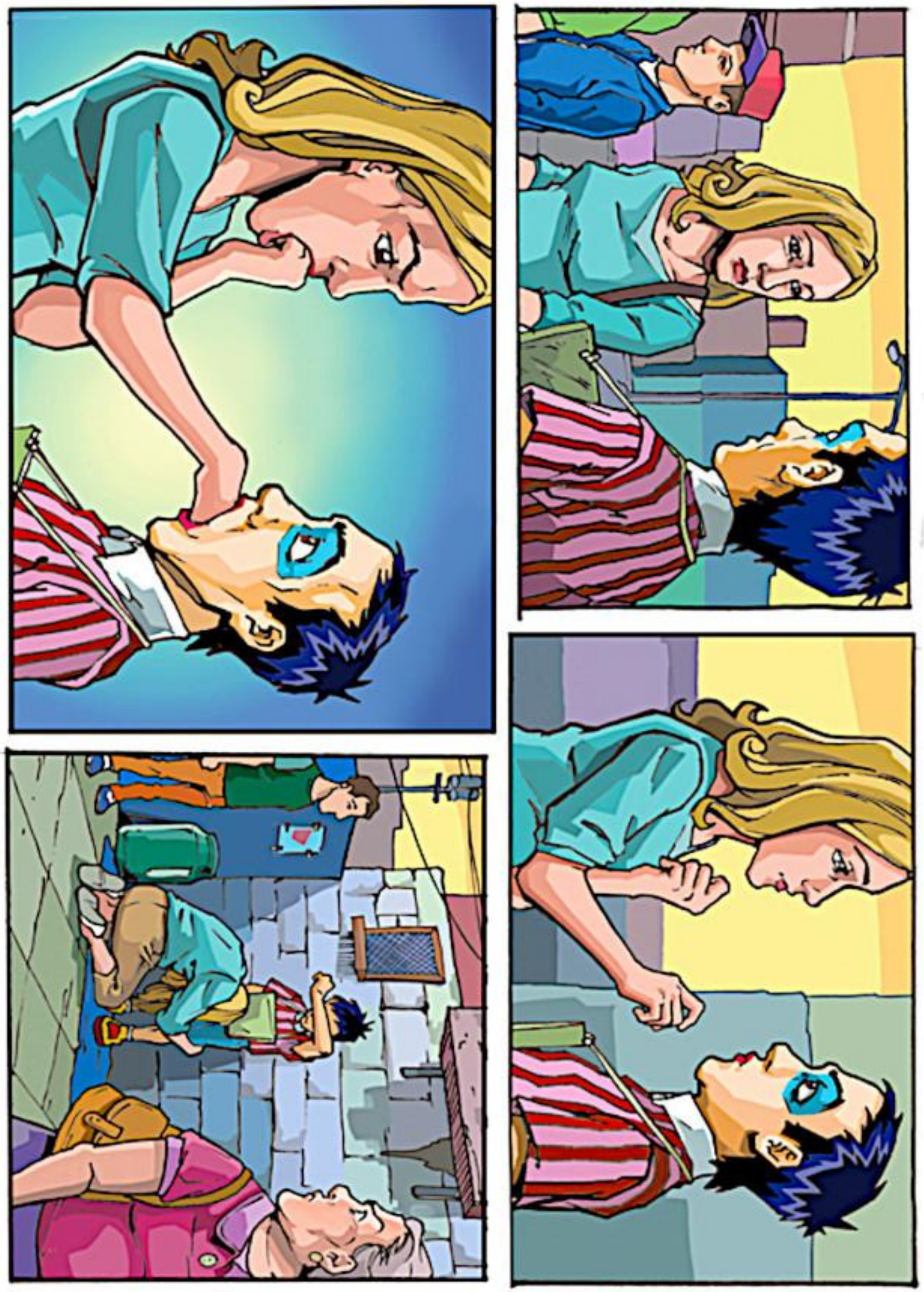
## SOBRE EL ENSAYO:

Escrito por Alesky Aguilar, creador digital, director de la Academia de Ilustración Aleskyarte. Maracay. Ensayo publicado en su cuenta de facebook, el 4 de noviembre del presente año.

I.A

CÓMIC DE AUTOR: ISMA.

Intense Boy (2011), de ISMA.



Cómic de autor: Intense Boy ¡HALLACO! Isma

## 10 AÑOS CREANDO CONTENIDO. LO QUE LA EXPERIENCIA ME ENSEÑÓ (PARTE1).

Por María Guadarrama.

Abrí mi blog por primera vez en el 2014, como toda millennial en sus 20´s necesitaba decirle al mundo que existían mis ideas, sin ningún tipo de expectativa mas que un medio de auto expresión.

¿Qué tanto puedo dibujar si le pierdo el miedo al "que dirán"? ese fue mi cuestionamiento.

Este camino (el de crecer una comunidad online) me llevó a impartir talleres en distintos países y a publicar 2 libros, me llevó a hablar y conocer mentes geniales e interesantes. Durante esos 10 años dediqué el 90 por ciento del tiempo a la creación de contenido y aunque viví mis momentos de rockstar influencer estoy aquí para hablar de la otra cara de la moneda.

Cuando miro hacia atrás y veo todos esos años invertidos en redes sociales no puedo evitar sentir cierta nostalgia. El espíritu inicial con el que comencé mis redes se ha visto alterado por todo tipo de propósitos comerciales. No se imaginan la cantidad de veces que han llegado personas a decirme "¿Cómo es que no estas haciendo un montón de plata con todos esos seguidores?" "Si yo fuese tú, haría esto, y eso..." Como si todos se hubiesen leído el mismo manual de marketing digital.

Las redes sociales han cambiado demasiado y hoy en día parece casi una necesidad que todos los profesionales se sumen a alguna plataforma y cautiven su nicho. Hoy veo el internet plagado de fórmulas que te enseñan como crear contenido y volverte viral. Las personas inician canales para darse a conocer, o dar a conocer su negocio, vender sus productos o servicios y alcanzar la tan anhelada vida de facturar desde tu casa.

Ningunos de esos eran mis propósitos cuando comencé a publicar. Mi rutina siempre fue escribir, dibujar y experimentar con ello como si estuviese en un laboratorio. En ese espacio combinaba realidad con ficción, muchas veces tomé cosas de mi vida personal para convertirlas en mensajes que se viralizaban. Esto de crear tiene todo que ver con el elemento personal y vulnerable que seas capaz de insertar en tu mensaje, este elemento es el que va a resonar con los demás.

Por eso, después de tantos años de buenas y no tan buenas prácticas, en mis sesiones de estrategia de contenido con otras personas, nos concentramos en tratar de llegar a este elemento sensible que cada persona tiene por comunicar, ese punto en donde pasas de la historia personal a la historia colectiva, y de pronto conectas.

Por supuesto que eso no es todo, existen un protocolo mas extenso para poder aterrizar una estrategia de creación de contenido que sea eficiente para tus propósitos y sobre todo "consistente en el tiempo". Pero si hay algo de lo que estoy segura después de 10 años de publicar en redes sociales es que la consistencia es uno de los factores mas determinantes para el éxito.

Otra cosa es que protejas tu idea del éxito y tengas muy claro el porque estas decidiendo crear contenido y mostrarte a ti y a tus ideas, de manera que el primer hater en redes no te desarme.

Son muchas las cosas que podría contar acerca de ese camino, y me imagino que esta red es precisamente para hablar desde la experiencia. Así que aquí estoy, lista para continuar este viaje, armada con la experiencia de una década y la determinación de seguir explorando los límites de la creatividad y la conexión en el vasto mundo digital. Porque al final del día, lo que realmente importa no son los números, sino las personas que hay detrás de ellos, esperando ser inspiradas, emocionadas y, quizás, cambiadas para mejor.

**SOBRE EL ARTICULO:**

Articulo escrito por María Guadarrama -Guada, caricaturista creadora del blog the Unspoken Truth, publicado originalmente en el portal LinkedIn, en abril de 2024.

CÓMIC DE AUTOR: ARTESTINTO.

# Solo y loco

Soliloquio: Parlamento que hace un personaje aislado de los demás hablando consigo mismo

Solo y loco (2025), de Artestinto. Cómic publicado en el apartado Viernes de viñetas, de la cuenta amigosdelnovenoarte, en Instagram.

PUM
SCREECH
¡ICOÑO DE LA MADRE!
¡AAH!
¡YO A TI, NO TE DEBO NADA! NO ES POSIBLE QUE YO HAGA TODAS ESTAS COSAS PARA COMPLACERTE Y TÚ...

SNIF
SNIF
NO PUEDE SER MALDITA SEA...
...YO NO SE...
...YO... ...YO SOLO...
... SNIF...
...SNIF...
Y YO NO TENGO NADA QUE PROBARTE

YO SOLO QUIERO PASARLA BIEN HERMANO
Y TU TIENES QUE RESPETAR ESO Y TAMBIÉN A MI.
PORQUE SOLO ESTAMOS TU Y YO MANO
Y SOLO JUNTOS PODEMOS ECHARLE BOLAS

¿ENTONCES... ¿TAMOS? CLAROS?
¿TAMOS CLAROS

## CLÁSICOS DEL CÓMIC: VENEZUELA. REVISTA CLIPS (1984).

Por Vanessa Vallesa.

Por allá, por el 84, Sandro Bassi y Juan Carlos Darias se conocieron en una reunión con Valentin Ladra, ex- editor de Kábala.

En 1986 se asociaron Sandro y Juan Carlos con Lindoro Vera para formar Grupo U.G (de Urgencias Gráficas) con sede en la 2da calle de Bello Monte. Ahí Sandro comenzó a hacer sus primeras portadas para una revista de corte santero, Africanías. También por esas fechas apareció la revista Popder Joven, donde publicó sus primeros comics.

El local donde funcionaba U.G. estaba alquilado a la Srta. Luisa Thoms, quien mostró entusiasmo ante la idea de los muchachos de iniciar un proyecto de revista de comics y decidió apoyarlo económicamente.

A finales del 86 se consolidó el proyecto y en marzo de 1987 se bautizó el primer número de la Revista Clips. El periódico El Nacional reseña el momento de la inauguración, el cual al parecer fue poco común. Y tendría que serlo ya que esta revista era única en su estilo. Después de la presentación se realizó una muestra audiovisual realizada por Nelson Garrido y un performance por Diego López.

Clips debe su nombre obviamente a los ganchitos, herramienta útil para cualquier dibujante o escritor o para una persona que sepa combinar estas dos profesiones: el historietista.

La revista Clips tuvo una vida corta pero fructífera. Sus 8 números son ahora referencia de una época y ejemplares de colección. Su presencia fue motivo de encuentro para grandes ilustradores e historietista y generaba eventos y exposiciones de arte visual como: Clips, una visión emergente en la Alianza Francesa de la Castellana; Clips, una visión al comic emergente en la Galería Fantoches del Colegio Nacional de Periodistas 1987 y Comic y arte fantástico, primer encuentro nacional en el Museo de Arte la Rinconada en 1989, entre otros.

Sus números constaban de 48 páginas en papel glasse con portadas a full color. Su estética estaba marcada por los gustos futuristas y de ciencia ficción que reinaban en la época y para muchos pudiera colar perfectamente en nuestro presente, algo que es de esperarse cuando hablamos de la historieta como un lenguaje universal y eterno. Su temática abarcaba el humor, la ciencia ficción, el mundo de la ilustración, el rock, el sexo, la politica y la critica musical.

A comienzos del año en curso, varios de los hacedores de historietas que formaron Clips, entre ellos Sandro Bassi, Jesús Rodríguez, Mauricio Lemus y Walther Sorg, decidieron que ya estaba bueno de tanto olvido, y comenzaron a fraguar la idea de hacer un homenaje a la revista.S i quieres revivir y disfrutar de nuevo Clips, no puedes dejar pasar esta oportunidad de tenerlas en vivo y en línea através de esta pagina del Facebook:

**https://www.facebook.com/clipscomics**

Allí encontrarás todos los numeros digitalizados, la historia de la revista, artículos de periódicos, imágenes nunca vistas, fotografías y mucho más.

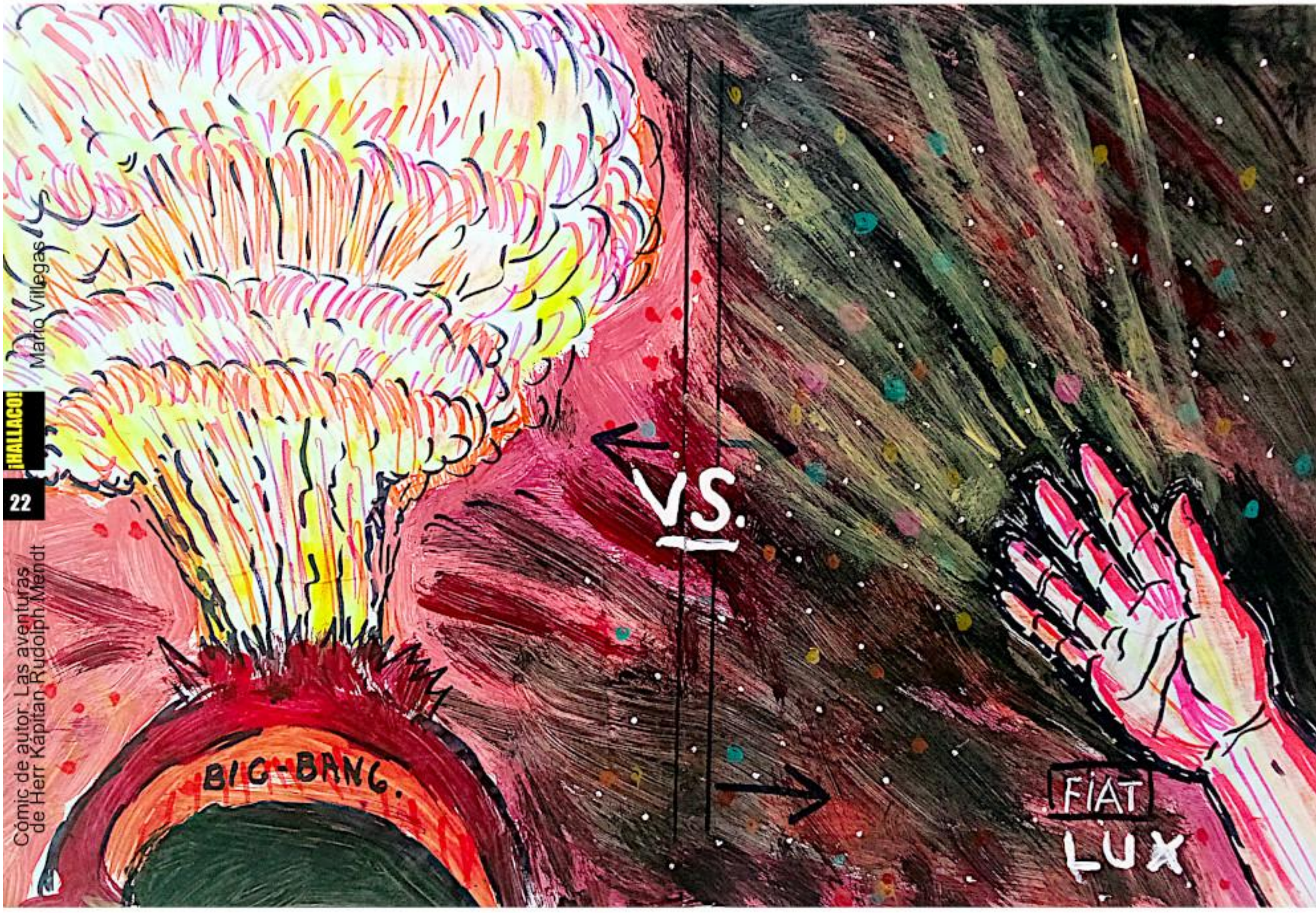
**SOBRE LA RESEÑA:**

Reseña escrita por Vanesa Balleza, publicada en el portal escueladehistorieta.blogspot.com, el 30 de agosto de 2008.

## CÓMIC DE AUTOR: VILLEGAS.

EN OTROS TIEMPOS HABRÍAN DOMINADO. AUNQUE DESPUES DE 1945, CADA DÍA HA SIDO MÁS DIFICIL SU COMETIDO. SOBRE TODO, EN EL sIGLO XX. EN LA TIERRA SE ESPERABA UN ATAQUE DE MARCIANOS. Y LA HUMANIDAD SE PREPARÓ PARA ESA CONTINGENCIA. ASI MISMO, NADIE PUEDE MENOSPRECIAR AL HOMBRE. MÁXIME CUANDO CON EL DESARROLLO DE LAS ARMAS TERMONUCLEARES Y AVANZADOS VECTORES ESPACIALES, CUALQUIER VENIDA O AGRESIÓN DE LOS NO TERRICOLAS TENDRÍAN MUCHO QUE PERDER.

Las aventuras de Herr Kápitan Rudolf Mendt (2025). Episodio 6. Extraños visitantes. Guión y dibujo: Mario Villegas.




Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kápitan Rudolph Mendt

Mario Villegas

GRAN ATRACTOR. ENORME MASA GRAVITACIONAL, ESTRELLAS SUPERGIGANTES OPACAS. MASAS Y DISTANCIAS DESCONOCIDAS.

CÚMULO DE GALAXIAS ABELL 3627 CERCA DEL GRAN ATRACTOR. 12.900 GALAXIAS (SE CALCULAN 100.000 MILLONES DE ESTRELLAS)

GALAXIAS A 8.000 MILLONES DE AÑOS LUZ.

SUPER CÚMULO DE VIRGO.

CÚMULO DE VIRGO. MASIVO GRUPO DE GALAXIAS.

GRUPO LOCAL. GRUPO FAMILIAR DE LA VÍA LÁCTEA. 33 GALAXIAS.

VÍA LÁCTEA. GALAXIA ESPIRAL. 200.000 MILLONES DE ESTRELLAS.

AGUJERO NEGRO SUPERMASIVO ENGULLENDO UN CÚMULO DE CIENTOS DE GALAXIAS Y MILES DE MILLONES DE ESTRELLAS.

ESPACIO PROFUNDO. CATALOGADAS 12.900 GALAXIAS DE 100.000 MILLONES.

SISTEMA SOLAR. LA TIERRA

¡HALLAGO!

Mario Villegas

23

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitan Rudolph Mendt

GALAXIA FAX 990

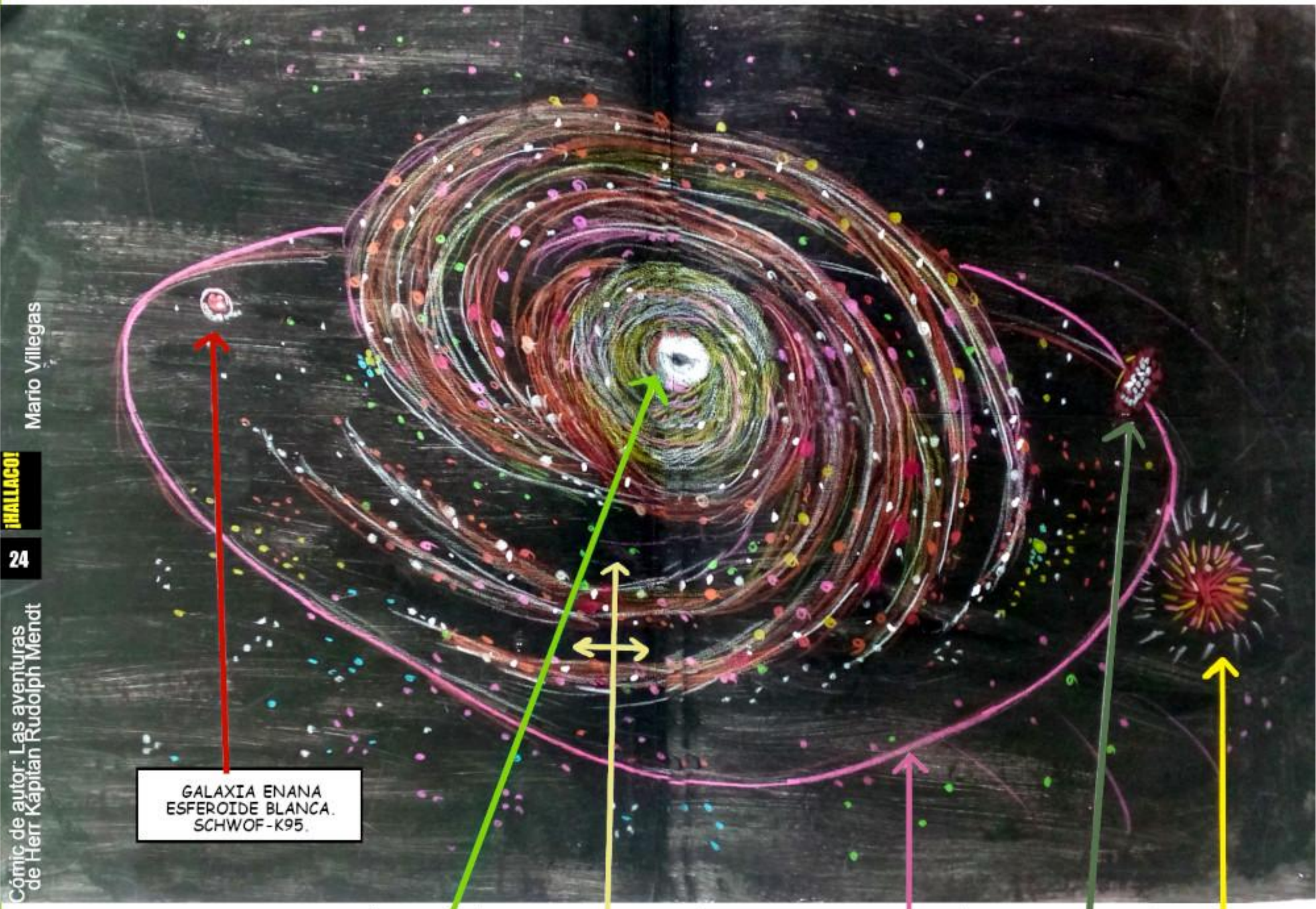
# UNA PARTE DEL INFINITO UNIVERSO

CÚMULO ADOM-X2500 A 12.000 MILLONES DE AÑOS LUZ.

SISTEMA KML558-00 DEL CÚMULO ADOMAWACK, QUE TIENE UN DIAMETRO DE 5.000 MILLONES DE AÑOS LUZ (M.A.L)

AGUJERO DE GUSANO KMRIEL-25. ATAJO INTERGALÁCTICO DE 10.000 M.A.L.

Mario Villegas




Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitan Rudolph Mendt

LA SUPERNOVA ALTERÓ EL CURSO DE UNA SOLA NAVE, DE ENTRE MÁS DE 100 MILLONES QUE VOLABAN, CONTROLADAS POR EL SISTEMA INTERGALÁCTICO DE RUTAS DEMARCADAS.
24

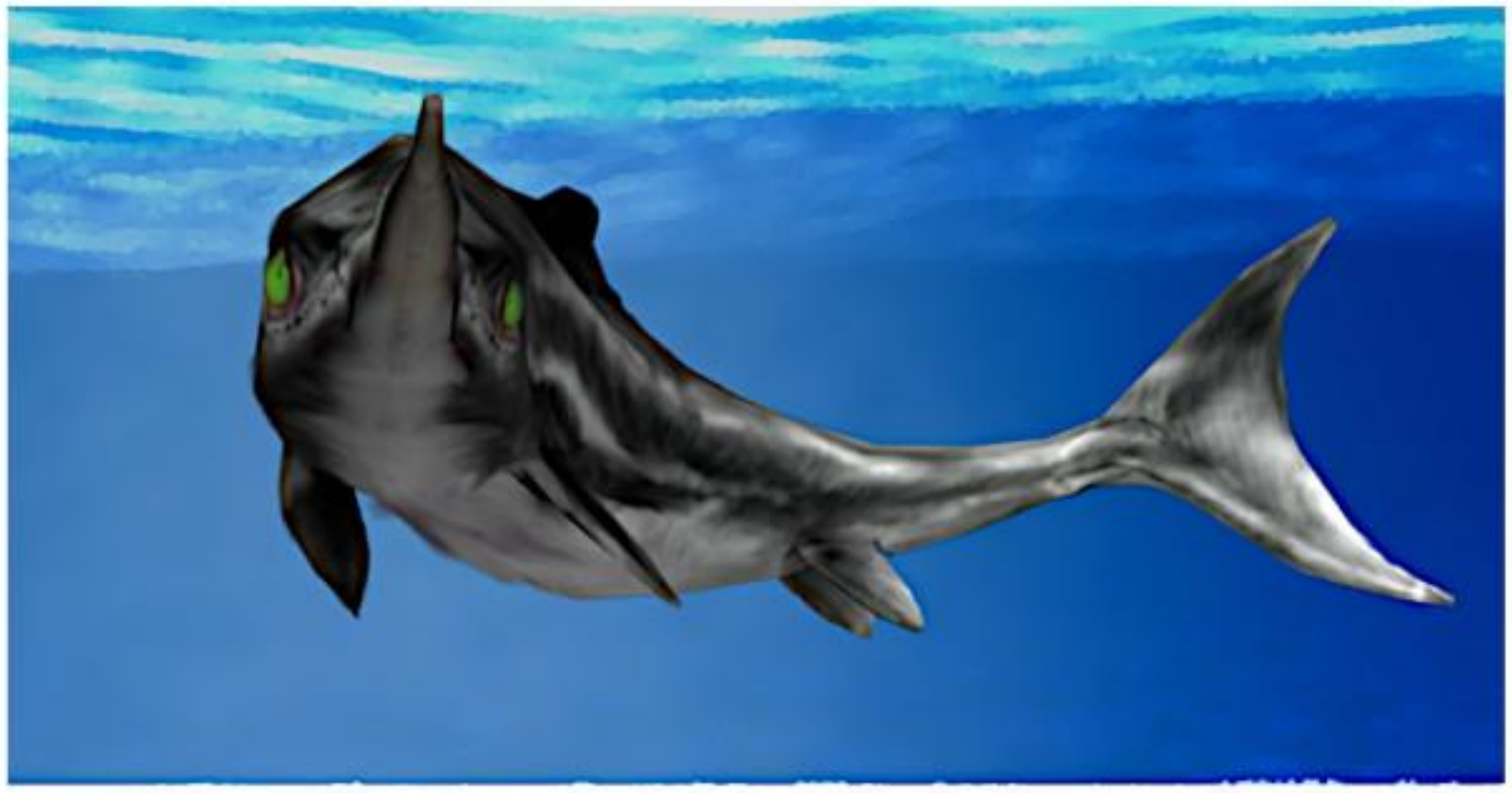
¿QUÉ TENDRÁ QUE VER NUESTRO HÉROE KAPITÁN MENDT CON ESTOS EXTRATERRESTRES A LA DERIVA? LA RESPUESTA DE ESTA INQUIETANTE PREGUNTA SERÁ ESCLARECIDA EN NUESTRO PRÓXIMO EPISÓDIO.

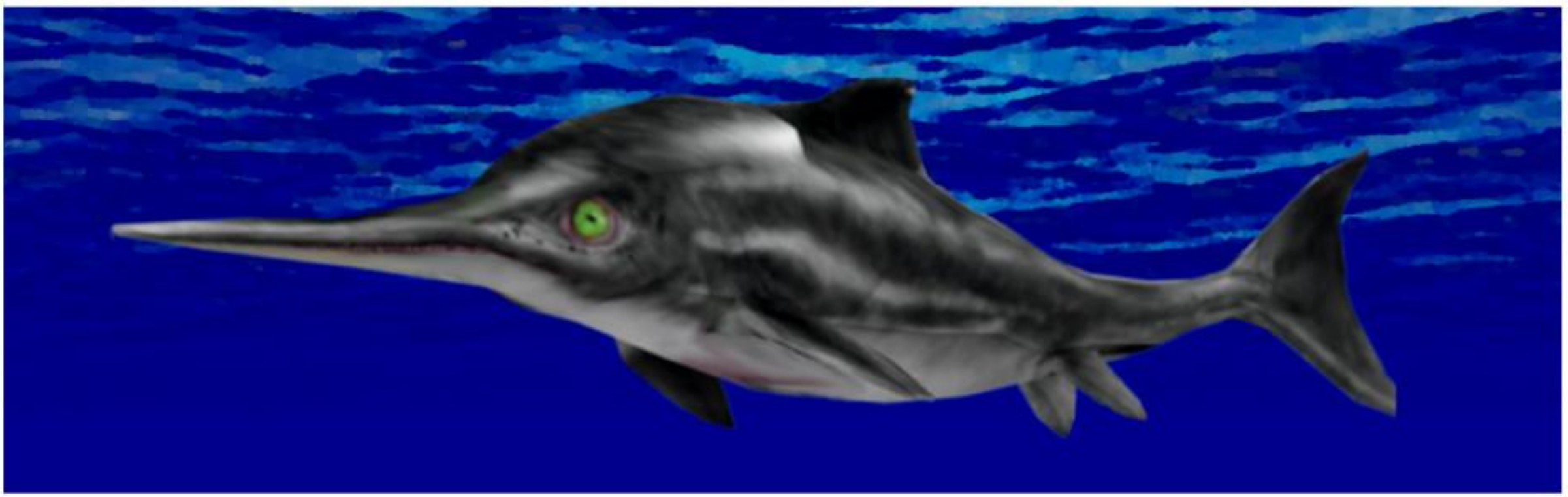
CONTINUARÁ....

## PALEOILUSTRACIONES. ¡HALLAZGO HISTÓRICO EN VENEZUELA!

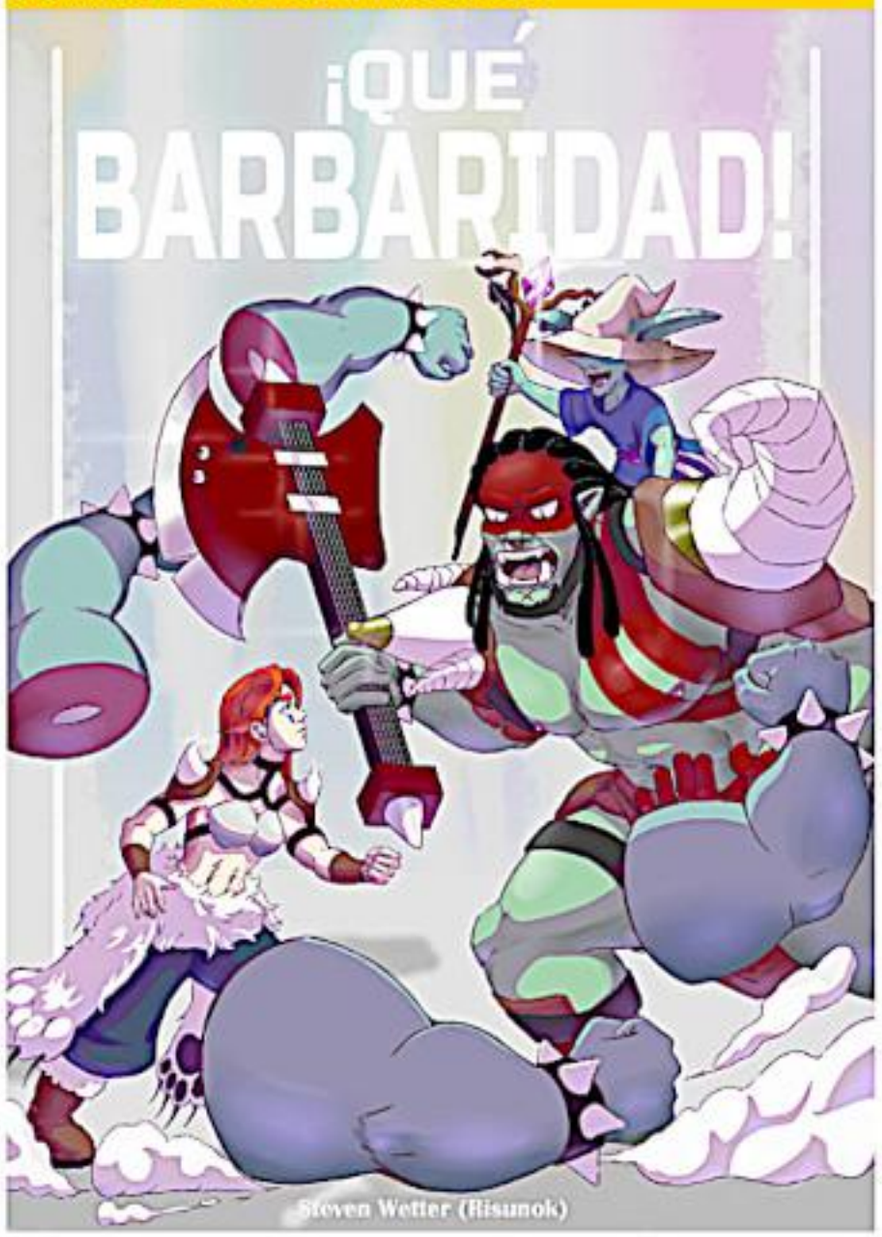
Se ha descubierto los restos fósiles de un Ictiosaurio en el estado Táchira (municipio Lobatera), un reptil marino que nadó nuestros mares hace 100 millones de años (Cretácico). Este es el primer ejemplar de ictiosaurio encontrado en nuestro territorio, ampliando drásticamente el registro fósil nacional. Un testimonio increíble de la megafauna que habitó la geodiversidad del país. Además, en Jáuregui, recolectamos un nuevo diente de Laquintasaura, el dinosaurio jurásico más famoso de Venezuela. ¡La Ciencia Para La Vida sigue impulsando la investigación y la preservación de nuestro patrimonio! ¡El Táchira es la cuna de los gigantes prehistóricos! (Fuente: IVIC)

En el marco de tan fascinante descubrimiento, les muestro un par de paleoilustraciones de un Ictiosaurio que creé en el 2010, para el videojuego inconcluso Mar De Maravillas. Criaturas Prehistóricas, de mi autoría.

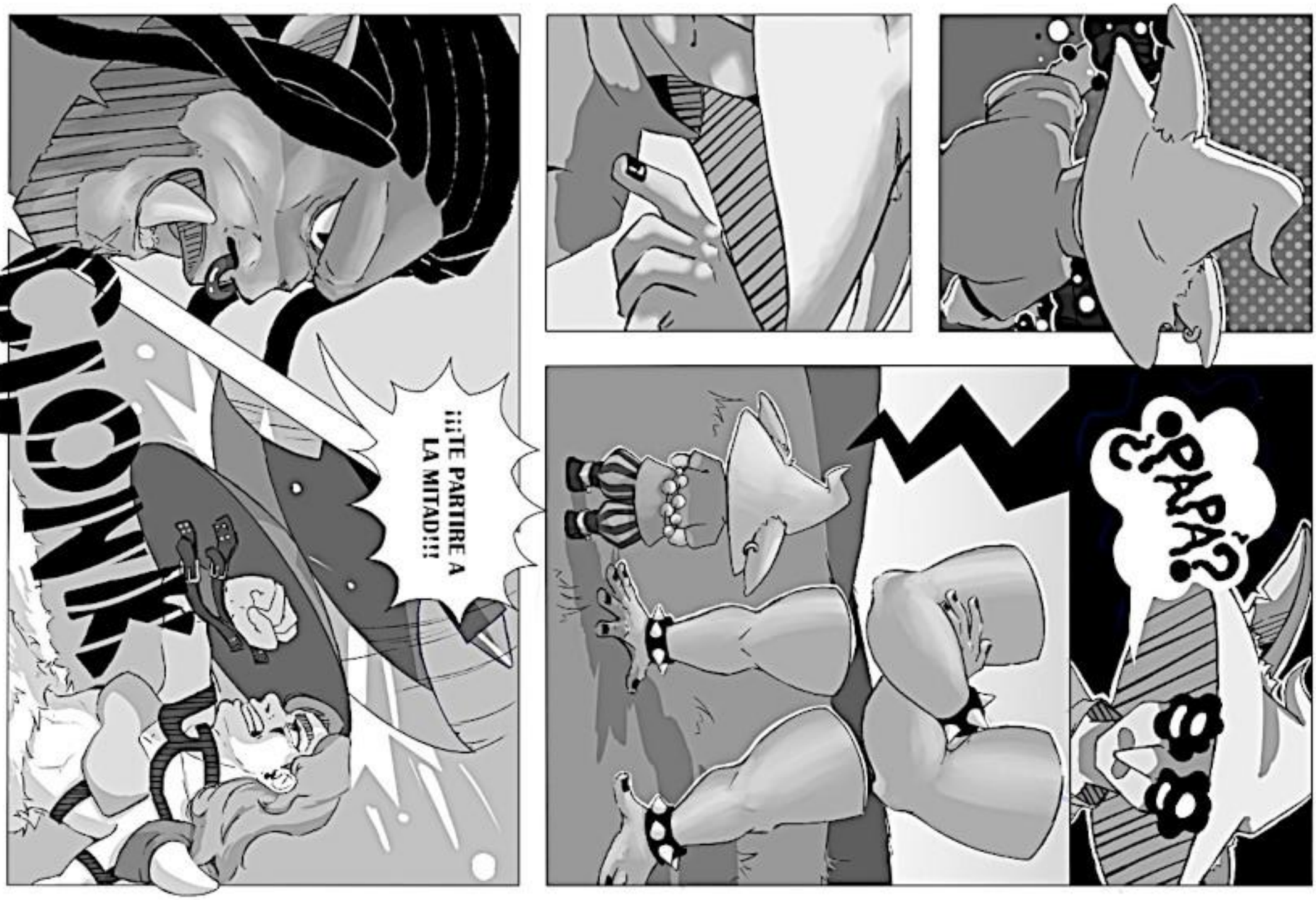


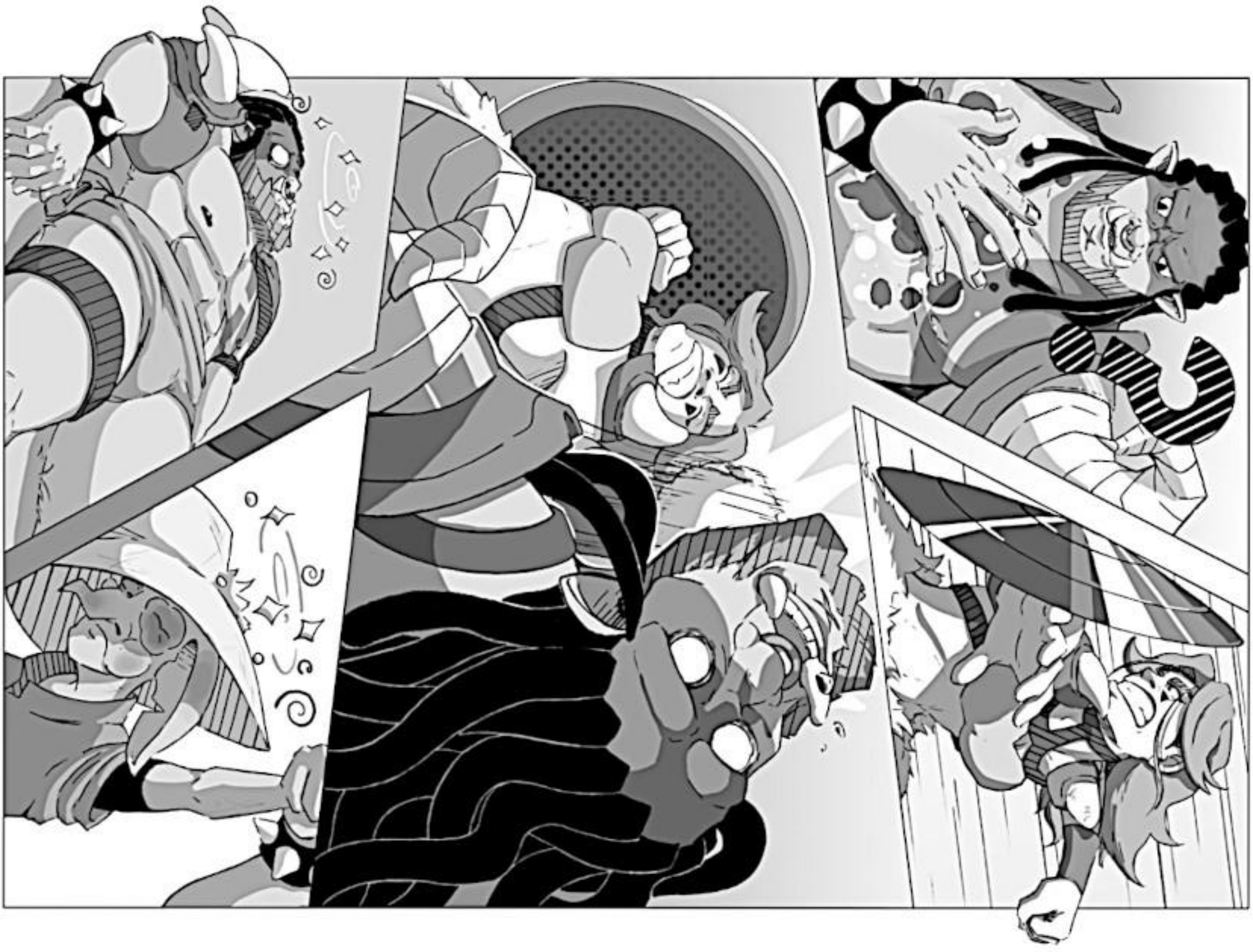


## CÓMIC DE AUTOR: RISUNOK



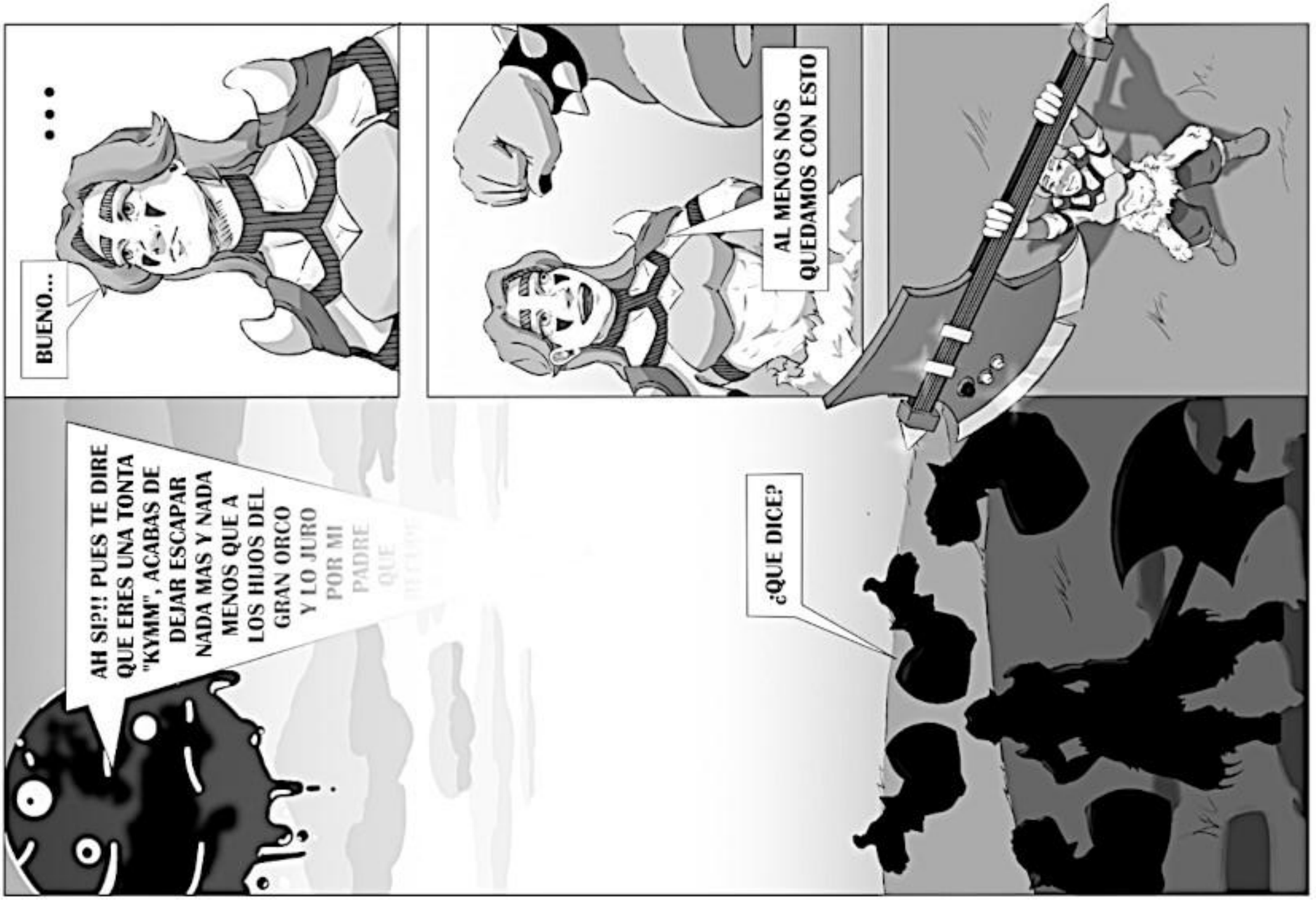
"¡Qué Barbaridad!"(2025), de Steven Wetter - Risunok. Cómic creado como proyecto final del Taller de Iniciación Aprende a dibujar cómics 2025. Casa de la Cultura de Carirubana.


¿PAPÁ?
¡¡¡TE PARTIRÉ A LA MITAD!!!
¡CA-CLONK!



Y MI NOMBRE
ES KYMM,
NO NIÑITA

MMO


BUENO...
• • •
AL MENOS NOS QUEDAMOS CON ESTO
¿QUE DICE?
AH SI?!! PUES TE DIRE QUE ERES UNA TONTA "KYMM", ACABAS DE DEJAR ESCAPAR NADA MAS Y NADA MENOS QUE A LOS HIJOS DEL GRAN ORCO Y LO JURO POR MI PADRE QUE

¡HALLACO!

## ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA. MARIO VILLEGAS.

1- PRESÉNTATE FORMALMENTE PARA QUE NUESTROS LECTORES SEPAN UN POCO MÁS DE TI.

Soy Mario Villegas, natural de Valencia, estado Carabobo. He practicado el dibujo, la pintura; he realizado murales en tela, retratos y paisajes. Además de caricaturas y letras para la publicidad. Y actualmente, dibujo historietas, aparte de que escribo poemas en prosa.

2- ¿QUÉ FUE LO QUE TE LLEVÓ A INICIARTE EN EL MUNDO DE LA NARRATIVA GRÁFICA? ¿CUÁLES FUERON TUS PRIMEROS PASOS?

La historieta o cómic es un gran reto, debido a que antes tienes que conocer las técnicas de dibujo y pintura, y dibujar artesanalmente en serie es una gran satisfacción, que es lo que precisamente todo artista desea alcanzar, la satisfacción que le produce el crear arte.

3- EN EL PROCESO DE CREAR CÓMICS, ¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA?

Me gusta "jugar" con el lápiz, liberando la animación. Yo dibujo y creo el guión simultaneamente. Eso es muy agradable y formativo.

4- ¿QUÉ ARTISTAS TE MARCARON? ¿QUÉ TE INSPIRA?

He admirado mucho a Lee Falk, el dibujante de El Fantasma, así como a Harold Foster, dibujante de El Principe Valiente, y Tarzán de los monos, cuyas viñetas son obras clásicas. Obras que leía con entusiasmo como tiras de cómics que venían publicadas en la prensa nacional.

En cuanto a que me inspira a la hora de crear mis historietas, puedo precisar que me inspiro en la historia tanto universal como nacional.

5- ¿CUAL ES EL PROCESO CREATIVO AL CONCEBIR UNA IDEA PARA HACER UN CÓMIC?

Al principio, dibujo un bocetado rápido, un storyboard donde voy marcando secuencias, llevando el ritmo y analizando la factibilidad del proyecto.

6- DE TODOS TUS TRABAJOS COMO HISTORIETISTA ¿CUÁL ES AQUEL DEL QUE TE SIENTES ORGULLOSO?

Las aventuras de Herr Kapitán Rudolf Mendt, es mi carta de presentación. Se trata de un cómic bélico ambientado en la Segunda Guerra Mundial que narra la vida activa de un piloto de avión de combate. Para construir la obra, fue preciso investigar mucho sobre historia universal y la tecnología aeronáutica presente en la época.

Otro de mis trabajos de los que me siento orgulloso es uno inedito, sin publicar titulado Los Kamikaze Japonéses, una obra que me dió gran satisfacción por el logro alcanzado en el aspecto técnico con uso profuso del color.

**7- ¿EN QUÉ PROYECTO ESTAS TRABAJANDO ACTUALMENTE? ¿PUEDES CONTARNOS ALGO SOBRE ELLO?**

Acabo de concluir un bocetado rápido como idea gráfica, base para una historieta fundamentada en la actualidad politica en el Mar Caribe. Una historieta titulada Mar Caribe Sangriento 2025, donde se plasma la problematica y la barbarie de un pais que impone su voluntad con terror y muerte.

**8- ¿QUÉ ACONSEJARÍAS A ALGUIEN QUE INTENTASE ENTRAR EN EL MUNDO DE LA NARRATIVA GRÁFICA EN ESTOS MOMENTOS?**

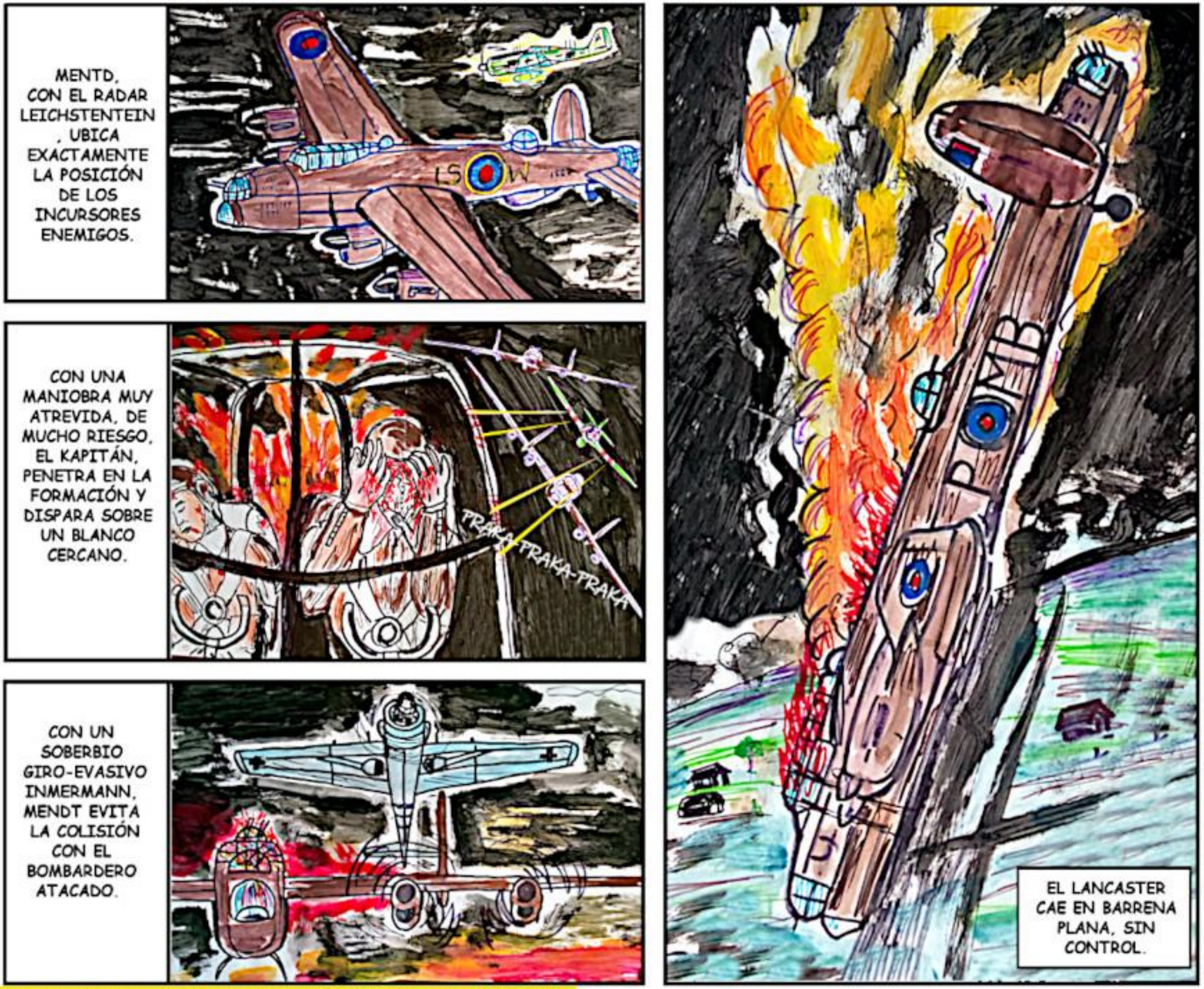
Lo mejor que un dibujante novel puede hacer, es ser muy organizado, y conocer bien las técnicas. El uso de acuarelas, tintas, grafito, e incluso ilustración digital, requiere de cierto conocimiento teórico-técnico. Recomiendo que el historietista novel trabaje con la técnica con el que se sienta más cómodo.

En cuanto al guión, en mi caso que me enfrento con el papel en blanco, y que realizo cómic de autor, debo investigar mucho, y esta es la base para una narrativa gráfica, ya sea digital o artesanal. La historieta debe contar con una historia que resulte coherente, con sustancia y peso. maxime aún si se trata de un cómic bélico basado en un acontecimiento histórico.

**9- ¿UN ÚLTIMO MENSAJE A NUESTROS LECTORES DE ¡HALLACO!?**

A los lectores de ¡Hallaco!, les felicito por ser consecuentes con la revista y por su apoyo a la misma y al artista nacional. El cómic impreso o digital no pasará nunca de moda porque es un sentimiento muy humano.

Finalmente expreso mi gratitud a la Revista ¡Hallaco!, por el gran apoyo que me ha brindado. ¡Sigamos adelante! Gracias amigos.




**Panel de viñetas perteneciente al cómic Las aventuras de Herr Kapitán Rudolf Mendt. Lucha en la oscuridad (2024). Episodio 3, obra de Mario Villegas.**

## UNA HISTORIETA SUPLEMENTARIA.

Por Osman Acasio.

Mar de maravillas. Criaturas prehistóricas es un cómic de mi autoría creado como suplemento para un juego de computadoras que lleva el mismo nombre. Un juego en 3D de exploración submarina que creé por allá por el 2010, en donde el jugador tiene que cumplir en cada inmersión, varias misiones en todos los niveles con los que cuenta el juego.

Misiones que van desde identificar todas las especies, explorar cuevas submarinas, hasta encontrar determinadas especies para su estudio.

La historieta persigue introducir a todos los personajes que hacen aparición en el juego y en cierta manera le explica al jugador el origen de cómo se conformó el equipo de investigación liderada por el Profesor Pérez.

El comic también pretende ser un tipo de carta de identificación de especies, en donde el jugador anota el nombre científico del espécimen encontrado.

Es por ello que la historieta, al final, dé la sensación de continuidad y no de ser auto conclusiva. Esto es porque cuando el cómic termina, da paso al comienzo del juego de computadoras.

Con respecto al videojuego, es un juego de simulación submarina en donde el jugador toma el control de un explorador submarino que acaba de llegar a un recién descubierto océano prehistórico. En este ficticio lugar podrá encontrar toda una gran variedad de seres que existieron en la prehistoria marina. Al explorar, iremos descubriendo las distintas especies que lo habitan y nadar junto a ellas.

En el juego, el usuario tiene total y absoluta libertad de desplazarse ya sea nadando o buceando en los diferentes y variados escenarios 3D con el que cuenta el juego. Escenarios tan variopintos como playas, mares de aguas someras, aguas profundas, cuevas submarinas y ríos. En cada escenario se nos asignaran misiones o tareas específicas que debemos cumplir para avanzar al siguiente nivel, desde ubicar un determinado espécimen prehistórico hasta encontrar objetos perdidos.

Aunque el juego reposa en mi carpeta de proyectos inconclusos, se le puede jugar con una versión sin terminar que cuenta con cinco niveles y carece de efectos de sonido. Si gustan, pueden jugar la versión para Windows descargándolo de la siguiente dirección:

**http://www.mediafire.com/download/c3qaksqh6n1783h/JuegoBeta+Version2+8.rar**

Así como también pueden echarle un vistazo al comic hospedado en esta dirección:

**http://www.mediafire.com/download/dwr4rmf2ehpfcm2/C%C3%B3mic+Mar+de+maravillas.pdf**

## SOBRE EL ARTÍCULO:

Publicado originalmente en el Blog Sobre Ilustraciones y Cómics, vía facebook, el 16 de enero de 2010.

## CÓMIC DE AUTOR: MILA

Resurrección. Esclavos del destino (2025), de Liudmila Cabeza -Mila. Cómic creado como proyecto final del Taller de Iniciación Aprende a dibujar cómics 2025. Casa de la Cultura de Carirubana.

Seh, la tipa también lo está.

O sea, ahorita no pero lo estarán.

¿Seguro?

Con este clima y sus heridas no sobrevivirán.

El jefe ordenó que los matemos.

No perdamos tiempo, hay mal clima.

Tráete las liebres.

Ya no te preocupes y vámonos.

¡AHG!

Nunca fui tan
fuerte como para
protegerla a ella.

UGH
¿Ivan?
TAGH!
Puff
Y los dioses solo escuchan cuando te arrodillas y ruegas.

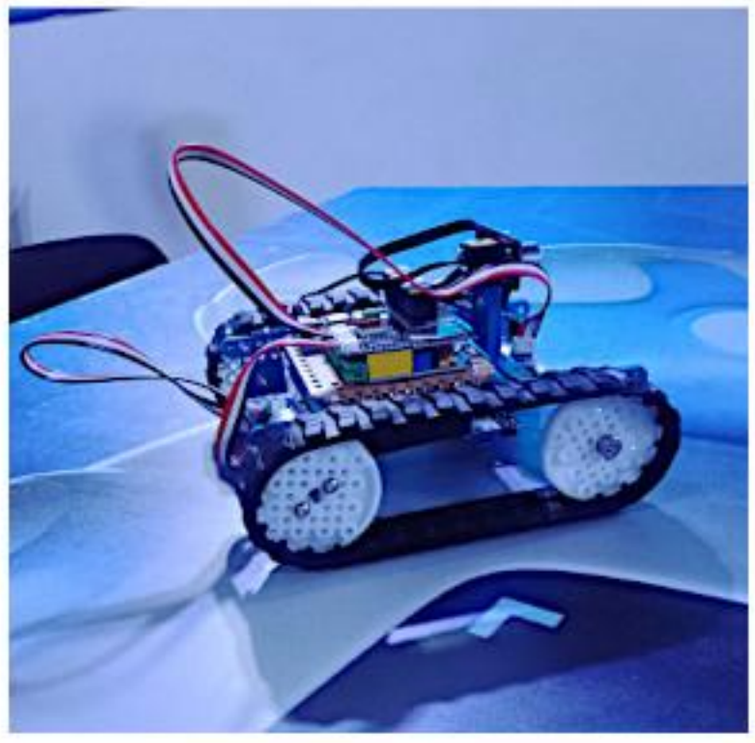
¡No me arrebaten a mi bebé, por favor!
¡SE LOS SUPLICO MIS DIOSES!

## COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA. CREACIÓN DE CUATRO LIENZOS MEDIANTE UNIDADES ROBÓTICAS PARA UN NÚCLEO DE ROBÓTICA EDUCATIVA COMUNAL.

**Por Enrique Acasio.**

El siguiente ensayo busca presentar como fueron concebidos una serie de pinturas sobre tela para ser exhibidas en un Núcleo de Robótica adscrita a la Casa de la Cultura de Carirubana Ali Brett Martinez, en el pintoresco pueblo pesquero de Carirubana, estado Falcón, Venezuela. Debemos iniciar por decir, que una vez finalizado un taller de robótica para niñas y niños en la referida casa cultural, como es costumbre, preparamos una exhibición museística con todas las piezas robóticas y obras pictóricas generadas con dichas unidades. Tanto todos los pequeños robots construidos en el taller, así como el arte generado con ellos fue meticulosamente preparado y curado para exhibirse en el salón de pintura. Una muestra que refleja el logro alcanzado por cada uno de los seis participantes que asistieron a la convocatoria. Una vez en exhibición, nuestro salón de muestras fue visitado por el Alcalde de Carirubana Luis Manuel Piña, junto con la Dra. Juogreidin Cerero, rectora y máxima autoridad de la casa de estudios UNEFM. Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda. Dicha visita se realiza en virtud de la serie de encuentros y jornadas de trabajo para la instalación de un Núcleo de Robótica Educativa en la Casa de la Cultura anteriormente referida. Ambos estuvieron de acuerdo en qué el nuevo núcleo debía estar engalanado por cuadros similares a los mostrados en la exhibición. Por tal motivo fui comisionado para crear los lienzos para el nuevo núcleo en desarrollo. Es así como se crea un estado simbólico, en donde se recurre a la pintura auxiliada por robots para ambientar un sitio de aprendizaje y enseñanza de las tecnologías robóticas. Pensado para niñas, niños y jóvenes de la comunidad. La iniciativa forma parte de la Gran Misión Ciencia y Tecnología "Dr. Humberto Fernández Morán", impulsada por el presidente Nicolás Maduro y la ministra Gabriela Jiménez, con el propósito de acercar la ciencia al pueblo y despertar vocaciones tempranas en áreas científicas y tecnológicas.

Tras solicitar todo lo necesario; tanto para pintar, los soportes y el marco de madera, y una vez adquiridos por medio de la alcaldía de Carirubana, procedo a iniciar el manchado de los mismos. El primer y segundo cuadro fueron elaborados con la unidad robótica Hung-Bot, mientras que los encargos 3 y 4 fueron asistidos por la unidad más pequeña: Rivas 001. A continuación muestro una serie de testigos gráficos que dan fe de lo alcanzado: desde el manchado de los cuadros en mi estudio, la exhibición en la sala del Núcleo de robotica, y finalmente la inauguración del espacio creado para fomentar la innovación, la creatividad y el aprendizaje tecnológico entre niñas, niños y jóvenes de la región. El acto inaugural contó con la presencia del gobernador del estado Falcón, Victor Clark, junto con el alcalde de Carirubana Luis Manuel Piña, y la Dra. Juogreidin Cerero, rectora y máxima autoridad de la casa de estudios UNEFM.



Dibujo del Hada proporción escala natural relación 1:1.

NÚCLEO DE ROBÓTICA
EDUCATIVA
CASA DE LA CULTURA DE CARIRUBANA
CIENCIA Y TECNOLOGÍA
GRAN MISIÓN CIENCIA
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

## CÓMIC DE AUTOR: CARLOS SICILIA.

"Sin título" (1996), de Carlos Sicilia. Tira cómica N° 3 publicada en la revista Urbe N° 17, febrero de 1996.

## JUGANDO UN RATO CON LA IA. SUPERHÉROES VENEZOLANOS VISTOS COMO JUGUETES COLECCIONABLES.

Por Osman Acasio.

En redes sociales se han hecho virales las fotos de personas, mascotas y personajes de ficción convertidas en figuras o juguetes de acción con IA. Una tendencia algo similar a lo que fue la avalancha de ilustraciones inspiradas en el estilo Ghibli que impulso a ChatGPT, pero en esta oportunidad, de mano de Gemini IA de Google, quien con una simple fotografía (o ilustración) y un prompteado adecuado, la IA genera lo solicitado en cuestión de segundos.

He aquí el prompteado base: “Crea una figura comercializada a escala 1/7 del personaje de la foto, en un estilo y entorno realistas. Coloca la figura sobre la mesa de un computador, utilizando una base circular de acrílico transparente sin ningún texto. En la pantalla del computador, muestra el proceso de modelado ZBrush de la figura, que también debe tener las mismas facciones de la foto. Junto a la pantalla del computador, coloca una caja de embalaje de juguete estilo Bandai impresa con la ilustración original, y con unos colores parecidos a los del personaje. En la caja debe poner como nombre [Nombre]”.

Como era de esperarse, nuestros creadores de cómic, por la simple curiosidad de ver como se representan sus héroes, se han visto tentados a participar en dicha tendencia (me incluyo), probando suerte con sus creaciones. Lo que sigue a continuación es una serie de imágenes que pude recopilar en la red, como resultado de dicha tendencia: Superhéroes venezolanos representados como juguetes coleccionables. Disfrútenlo.

Altanera, de Acasio.

1

1- Yajaira, esposa de Ocumare. Personaje gráfico que hace vida en el manga Ocumare el maestro destilador de Cocuy, de Acasio.

2- Draftman, de Edwing Arrieta.

2

1- Kaauri, protagonista del manga Saga del Sol, de Wilfredo Pérez -Wilustrador.

2- Martillo Biónico, de Acasio.

3- El Patriota, de Omar Cruz.

1- Capitán Guayana, de Julio "Hallaco" López.

2- Capitán Venezuela, de Edwing Arrieta.

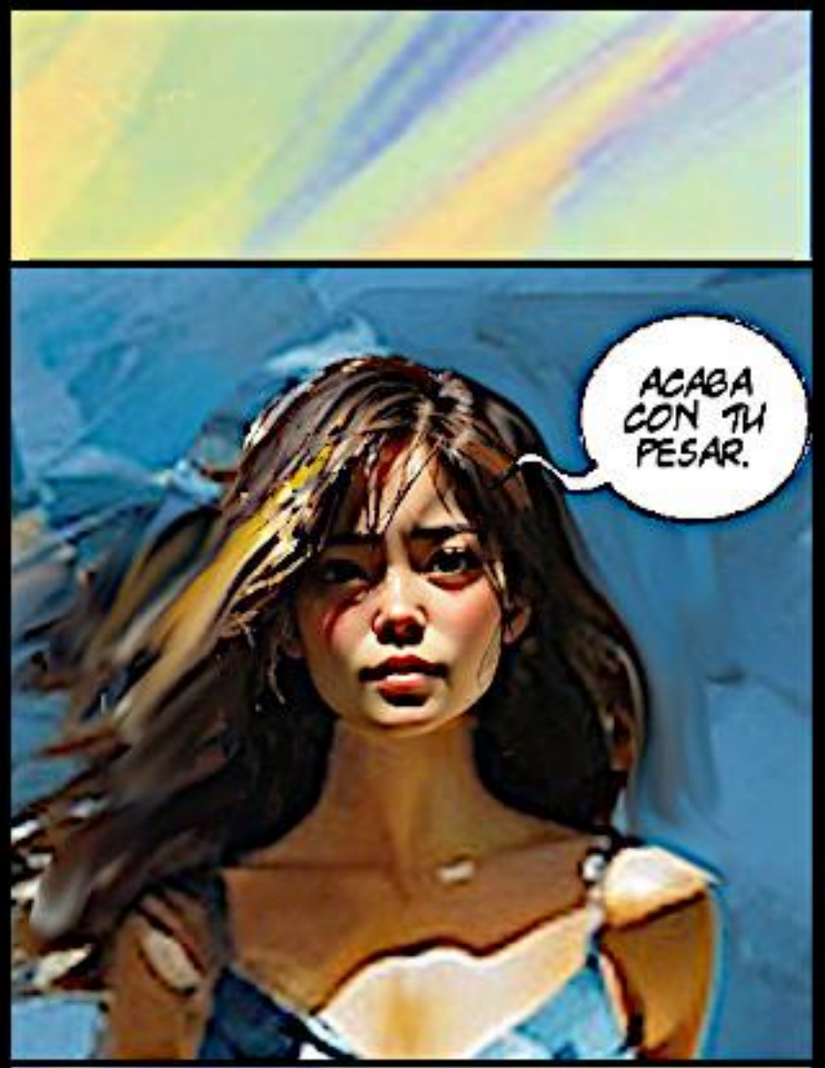
3- Ari Askon, protagonista del manga Pesadilla en Suspención Criogénica, de Acasio.

## CÓMIC DE AUTOR: ACASIO

Altanera. Contacto (2024), de Acasio.

Cómic de autor: Altanera

Acasio



BANG

...LA BALA NO ES PARA MI.

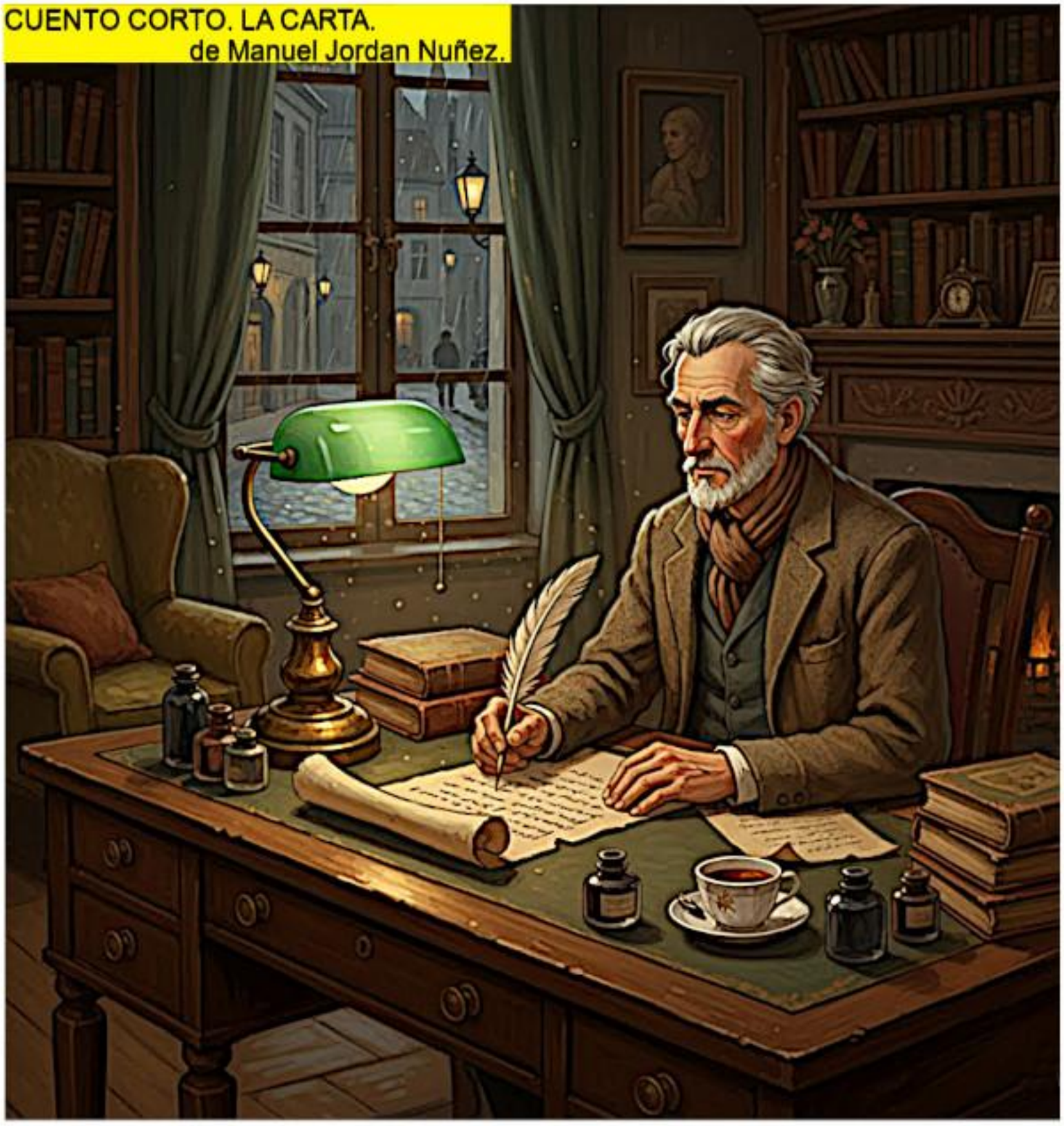
AL FIN MUESTRAS TU VERDADERO ROSTRO.

Cómic de autor: Altanera Acasio

LA CRIATURA CAE A SUELO, MORIBUNDA
CONTINUARÁ...

# CUENTO CORTO. LA CARTA.

de Manuel Jordan Nuñez.



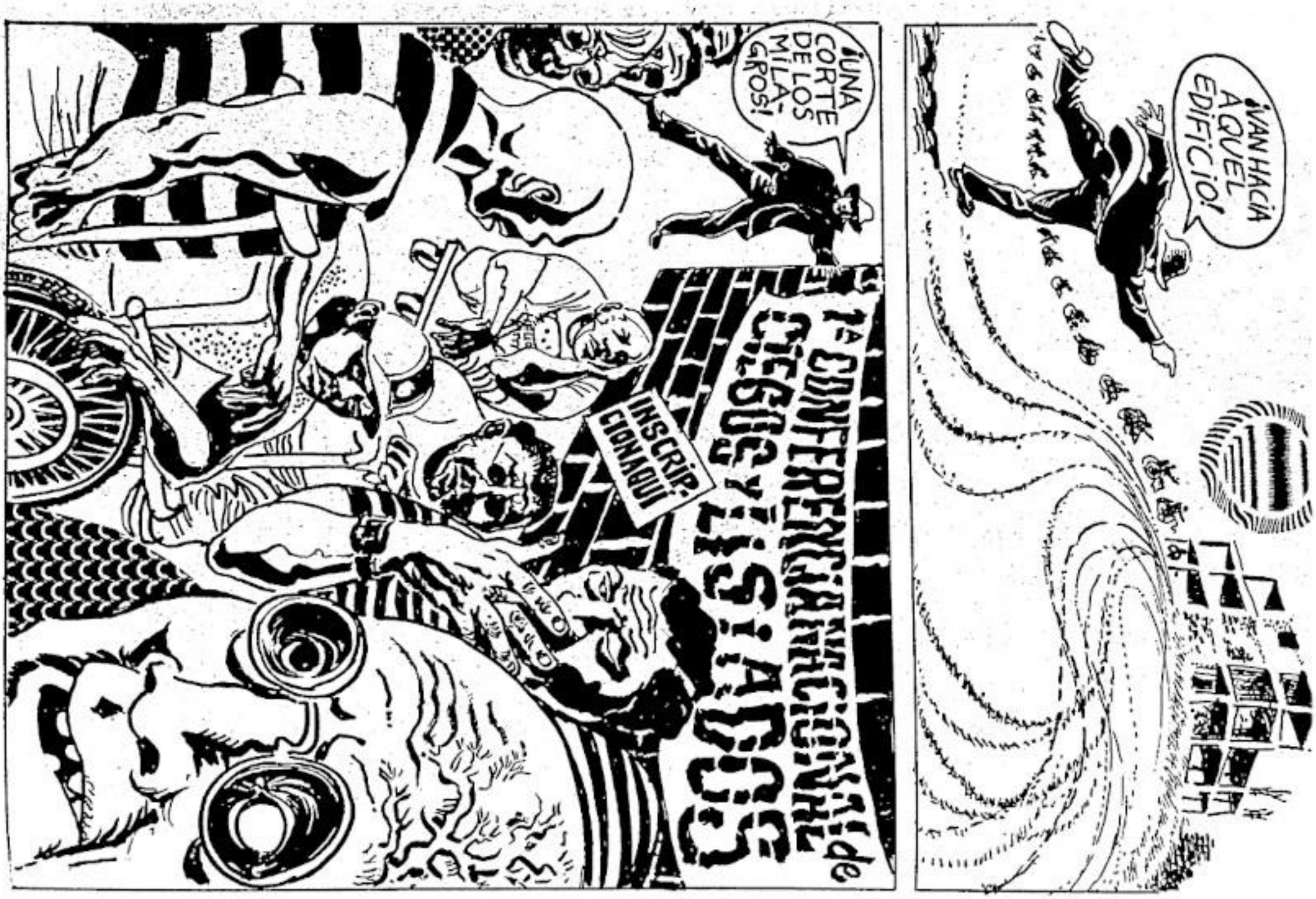
Escuché algunos pájaros cantando y sentí la urgencia de escribir un poema cursi que te devolviera a este presente de mierda. Gracias a Dios, no soy poeta.

En la tarde, después de escuchar los pájaros, escribí en Google tu nombre y apellido con todas sus letras. A las pocas páginas tropecé con tu biografía fragmentada en videos, comentarios tuyos y de los que te conocen. Hasta una carta de un tío o tía hablando sobre tu último cortometraje. En alguna parte de aquella carta tu tío o tía hablaba sobre el despecho como fuente importante de inspiración. De toda aquella investigación me quedó una certeza: vives en Nueva York, la ciudad de las derrumbadas torres gemelas; la ciudad que concentra muchas otras ciudades, según dice Fernando Savater. ¿Te acordarás de mí?, Yo si te recuerdo, coño: te recuerdo todas las mañanas cuando me apoyo en el balcón de mi casa a ver amaneceres coloreados por humo de refinería; recuerdo, por ejemplo, que tenías una pequeña arruga en la frente y unos ojos negros inmensos; recuerdo el color de tu pelo, ese rojo medieval, resultado de una mezcla arbitraria de tintes y también recuerdo tus tetas y recuerdo cuando las toqué por primera vez, escuchando como fondo tu risa.

Si no me falla la memoria, fue un lunes la última vez que nos vimos. Eran como las cuatro. Desde la infancia esa hora me ha parecido un puerto seguro donde todo se detiene y me invade una paz sedante. Después de una larga despedida, condimentada con recriminaciones e insultos, te fuiste. Reverberaba el sol en la calle que cruzabas y desapareciste en esas olas de calor.

A pesar de la suma de años y silencios o por culpa de ellos puedo decir con la tranquilidad del verdugo: yo te amaba. Soy cursi pero la edad por fin ha anestesiado mi miedo al ridículo. Espero tu respuesta o insulto.

La conferencia de los lisiados (1984), de Luis Britto García. Cómic publicado originalmente en el libro El caso de la araña de cinco patas, de Otrova Gomas.


¡VAN HACIA AQUEL EDIFICIO!
¡UNA CORTE DE LOS MILAGROS!
1ª CONFERENCIA DE LOS LISIADOS
INSCRIPCIONES AQUÍ

¿CON ESTOS LENTES NEGROS, ME HARÉ PASAR POR CIEGO!
AY... AY... AY...
¿POR QUÉ LOS GENERALES NO VAN A COMBATIR?...
CALLATE IDIOTA. ESTO NO ES UNA REUNIÓN DE VETERANOS...
ESTA NOCHE SALDRÉ DE MI MARTIRIO...
¿Y SI HAY VIDA ETERNA?...
tap tap tap
¿Celular? ¿Defecto?
¡EL GRAN MITIN VA A EMPEZAR!
¡AMIGOS TULIDOS...
¡AQUÍ SE ENCUENTRA ESTA NOCHE UN GRAN HOMBRE... ¡LA FEDERACIÓN DE SUICIDAS ES UNA DELICIOSA MELODÍA SALVADORA! LES PRESENTA A
CLAP CLAP CLAP
BRAVO!
SUAREZ LIGO!

¡USTEDES FUERON LO MEJOR DE ESTE PAÍS. Y AHORA SE LES MIRA COMO PILTRAFAS...
¡YO HE VENIDO A DARLES ANIMO PERO ANIMO DE MUERTE. PARA INMOLARSE EN LA GRAN HOGUERA!!!
VIVA LA MUERTE!!
LUIS BRITTO 84

¡ESTE ES EL SÍMBOLO DE LA SALVACIÓN!
A AQUELLOS QUE VAIS A MORIR...
OS PIDO LA SANGRE!
DONADLA, A BAMBORÉ!
UGH! ¡QUÉ MANÍA LA DE ESTE TIPO!
BAMBORÉ! BAMBORE!

CONTINUARÁ...

# ¿ES LITERATURA EL CÓMIC?

Por Sandman.

La literatura se define como cualquier forma de medio escrito en prosa o verso, que expresen ideas de interés permanente o universal. En base a ésta definición, los cómics bien podrían estar dentro de ella.

Definir la literatura es complicado. Está en constante movimiento, crecimiento, transformación y eco de los cambios sociales y tecnológicos. En este sentido, definir un concepto en continua transmutación requiere un cambio constante de definición. La literatura sirve al propósito narrativo con las herramientas a su alcance, sean cuales sean en cada momento.

Un libro, por forma, se define como «una obra escrita o impresa que consta de páginas pegadas o cosidas por un lado y encuadernadas en tapas». Un cómic se aproxima a esa definición básica, y una novela gráfica, todavía mas. De hecho, hay una gran similitud entre los cómics y novelas clásicas publicadas en siglos anteriores; ambos son publicaciones con imágenes y un número variable, de palabras por página. Ambos utilizan ilustraciones y palabras para impulsar la progresión de la trama. Como ejemplo, las ilustraciones de Doré de muchas ediciones del Quijote.

El formato serial de los cómics también es típico de las prácticas editoriales literarias de tiempos pasados, bien conocidas las novelas por entregas como costumbre universal. Los lectores de mediados y finales del siglo XIX y principios del XX estaban acostumbrados a leer una pequeña sección de una historia más extensa cada semana o cada mes. Autores como Dickens publicaban sus historias en entregas, no en el formato completo al que estamos acostumbrados hoy. Los cómics, por lo tanto, se publican en un formato literario similar. Es relevante considerar que publicar una historia por partes no era una novedad cuando los cómics empezaron a aparecer.

En cuanto a fondo, los cómics suponen un alto nivel de alfabetización. Se espera que el lector de cómics integre mentalmente las claves visuales, emotivas, temporales, sonoras y narrativas: leer cómics es, por lo tanto, una experiencia mucho más compleja e inmersiva de lo que se cree. Cuanto más ejercicios realice el cerebro para extraer la historia, mayor será la recompensa. De ese modo disfrutar de la lectura de un cómic bien confeccionado implica dominar algo más que solamente la palabra escrita.

Tanto los escritores de cómics como los novelistas respetados siguen las mismas convenciones literarias tradicionales (Introducción, clímax y desenlace) más o menos alargadas, al construir su creación, lo que invalida la idea de que los cómics son menos refinados o estructurados que otras obras literarias.

La experiencia personalizada que ofrece la lectura de un cómic implica una relación más íntima entre el lector y el narrador, gracias a la poderosa conexión emocional que se crea al invertir en su lectura. La esencia y logro del cómic reside en crear un espacio que antes no existía. El éxito de la narrativa a través del cómic no reside únicamente en la "calidad" de las palabras o las imágenes, sino en el ritmo, la escala y la narrativa multisensorial y emocional, puesto que el cómic requiere y proporciona una alfabetización multimodal en su lectura.

Aún se notan los prejuicios que la gente tiene hacia este medio. Se consideraba un entretenimiento desechable; un medio con escaso valor literario. Ver el cómic como un medio sin relevancia literaria nos priva de su potencial. Con el paso de los años, el cómic ha demostrado ser una poderosa herramienta narrativa, con un enorme potencial para enseñar, inspirar y conmover a los lectores.

Es un lastre la irracional vergüenza sobre admitir ser lector de cómics. Ésta diferencia en la percepción del cómic en comparación con otros medios narrativos es una reliquia arcaica de las normas sociales propias de los años 50, donde la lectura de cómics se asocia con la ficción infantil. Por ello, muchos espacios literarios y críticos dudan en aceptar un medio considerado ficción vulgar en su comprensión de la literatura, independientemente de la rica y singular narrativa presente en el género del cómic. La alienación de los lectores de cómics se ha manifestado en la alienación del propio cómic en los espacios literarios, creando esta comprensión del cómic como literatura no convencional para personas no convencionales. Esos prejuicios y esa vergüenza, esa negación del cómic es la negación de una parte integrante del ecosistema cultural.

Pero por fortuna eso va cambiando. Penguin Random House presentó en 2022 su Penguin Classics Marvel Collection Series, que otorgó un amplio reconocimiento literario a títulos de cómic para explorar la influencia transformadora y atemporal del medio, tanto que la editorial tiene actualmente una división de cómic contando con un creciente catálogo. Por otro lado, los premios Pulitzer ganados por Maus , de Art Spiegelman , y el premio Hugo de Alan Moore por Watchmen, y el reconocimiento de medios tan respetables como la National Book Foundation, la revista TIME, Booklist, Library Journal, NPR y Publishers Weekly , así como innumerables premios, han demostrado el mérito del cómic y la novela gráfica como forma literaria.

Un cómic utiliza imágenes representativas y simbólicas, palabras, sonidos y maquetación para crear una experiencia. Es un vehículo para el lector, que viaja a través de la historia. Y, a diferencia de cualquier otro medio, controlando ritmo y dirección del mismo.

La esencia misma de la literatura siempre se ha centrado en evocar emociones y crear imágenes mediante la palabra escrita, y el uso de recursos visuales para facilitar este proceso no es una invención nueva. Los mundos inventados y las historias narradas a través de las palabras no pierden impacto al ir acompañados de medios visuales: su significado y su impacto en el lector no cambian.

Cuando examinamos la esencia, vemos que son historias, con tramas, personajes y conflictos, al igual que las novelas impresas tradicionales. En el nivel más profundo de comprensión, las novelas gráficas ofrecen al lector el mismo tipo de entretenimiento que los libros impresos: cuentan una historia que cobra vida en el papel, en forma de libro.

Los méritos del cómic como medio narrativo en el siglo XXI son incuestionables, como alimento de producciones audiovisuales ricas en narrativa, que se inspiran en cómics homónimos de formato largo. Sin embargo, es al comparar la acogida positiva de estas narrativas como ficción escrita en contraposición a sus orígenes, que se aclara la discriminación del cómic como en el ámbito literario.

Al igual que las películas, libros y canciones, los cómics son un medio, que conforman un universo de géneros variable en calidad y sofisticación. El lenguaje del cómic puede utilizarse para entretenimiento, o para crear experiencias emocionales multifacéticas.

El cómic es, en efecto, literatura. Utiliza el lenguaje, las técnicas narrativas y los elementos visuales para contar una historia, al igual que otras formas literarias. El cómic también aborda temas complejos como el amor, la pérdida y la experiencia humana. Tiene la capacidad de provocar la reflexión y evocar emociones como cualquier otra obra escrita.

**SOBRE EL ARTÍCULO:**

Escrito por sandman, publicado en la cuenta de facebook Junction Of Heroes, agosto 9 de 2025.

## CÓMIC EN DUPLA: DELGADO/SALAS.

Razonamiento Existencial (2008), de Arnaldo Delgado (historia) y Juan Salas. Publicado originalmente en Sup De Zup edición N° 30, junio 6 de 2008.

# RAZONAMIENTO EXISTENCIAL

SI ME FUERE POSIBLE ESFUMARME EN UN PENSAMIENTO

NO LO DUDARIA

LASTIMA QUE QUIEN POSEE EL CONTROL SEA UN INSENSATO INPACIENTE.

## ROBOTISMO: APLICACIÓN DE VISORES 3D PARA CONTROLAR ROBOTS PINTORES.

Por Enrique Acasio.

Uno de los conceptos tecnológicos que podemos emplear en el manejo de robots portantes, es la telepresencia. Básicamente consiste en una tecnología que permite "transportar" un individuo, de un espacio físico a otro, entregando de esta manera una presencia virtual. Es así como el artista plástico que opera la unidad robótica pintora puede adquirir el punto de vista de la unidad, es decir, percibir en tiempo real el entorno de trabajo del modelo, aún cuando se realice de forma remota. Esto hace posible entregar al usuario una experiencia de arte pictórico interactivo e inmersivo. El robot con telepresencia da acceso al pintor para que navegue libremente en un espacio en donde el no se encuentra, al menos, no de forma directa, como una especie de personificación física de dicho pintor a través del robots. Es un sistema de dos vías que bien vale la pena estudiar, crear una línea de investigación sería para explorar, ampliar o mejorar el lenguaje pictórico que se desarrolla con dicha tecnología. Si ha ésto le agregamos la Realidad Aumentada R.A y la Realidad Virtual R.V, la expansión de nuestro lenguaje visual estaría asegurado, al menos en teoría debería darse.

El primer modelo robótico que se experimento en dicho concepto fue el Rivas 001, una vez instalado un sistema óptico de visión para obtener su perspectiva o punto de vista y buscar así una mayor presición en el trazado o manchado del lienzo. Dicha cámara fué conectada a un computador portátil como sistema de monitoreo. La gráfica siguiente muestra la unidad, y su cámara en la parte frontal reconocida como una esfera negra, ubicada delante del dispensador de pintura. Al fondo de la misma el computador portátil que muestra lo percibido por la unidad. Cabe destacar que los primeros resultados del experimento fueron bastante alentadores. Entregaba argumento de peso para indicar que se estaba por buen camino en cuanto a esta innovación tecnológica. Inclusive se trabajo de forma sencilla una técnica de R.A, el cual consistía en una plantilla que mostraba en el monitor las diferentes curvas que podía alcanzar o trazar su pequeño brazo robótico. Es así como se podía predecir la línea de trazado de un pincel sobre el lienzo, antes de ejecutar la acción.

Los trabajos de investigación referidos al tema subieron de nivel tras la construcción de una de las unidades robóticas más grande, compleja y de mayor capacidad pictórica: El Hung-bot.

El hecho simple de configurar una unidad de mayores proporciones entregó una serie de ventajas a nuestra línea de investigación:

PRIMERO.- Incrementar la capacidad de recursos pictórico a nuestros lienzos, pasar de depósitos de pintura de 30 ml en las primeras versiones de robots a prácticamente 500 ml.

SEGUNDO: permitir el uso de la unidad para manchar lienzos gigantes,

es decir formatos de gran tamaño.

TERCERO: poder colocar al modelo unidades modulares sin preocuparnos de que no pueda asumir dicha tarea. Así, por ejemplo, la posibilidad de colocar dos cámaras, sensores, lámpara de iluminación o sistema de telemetría láser que ayuden a navegar la unidad en su entorno de trabajo.

CUARTO: proveer al robots de dos brazos antropomorfos, con sus respectivos hombros, brazos y antebrazos para permitir distribuir los diferentes recursos pictóricos a la tela.

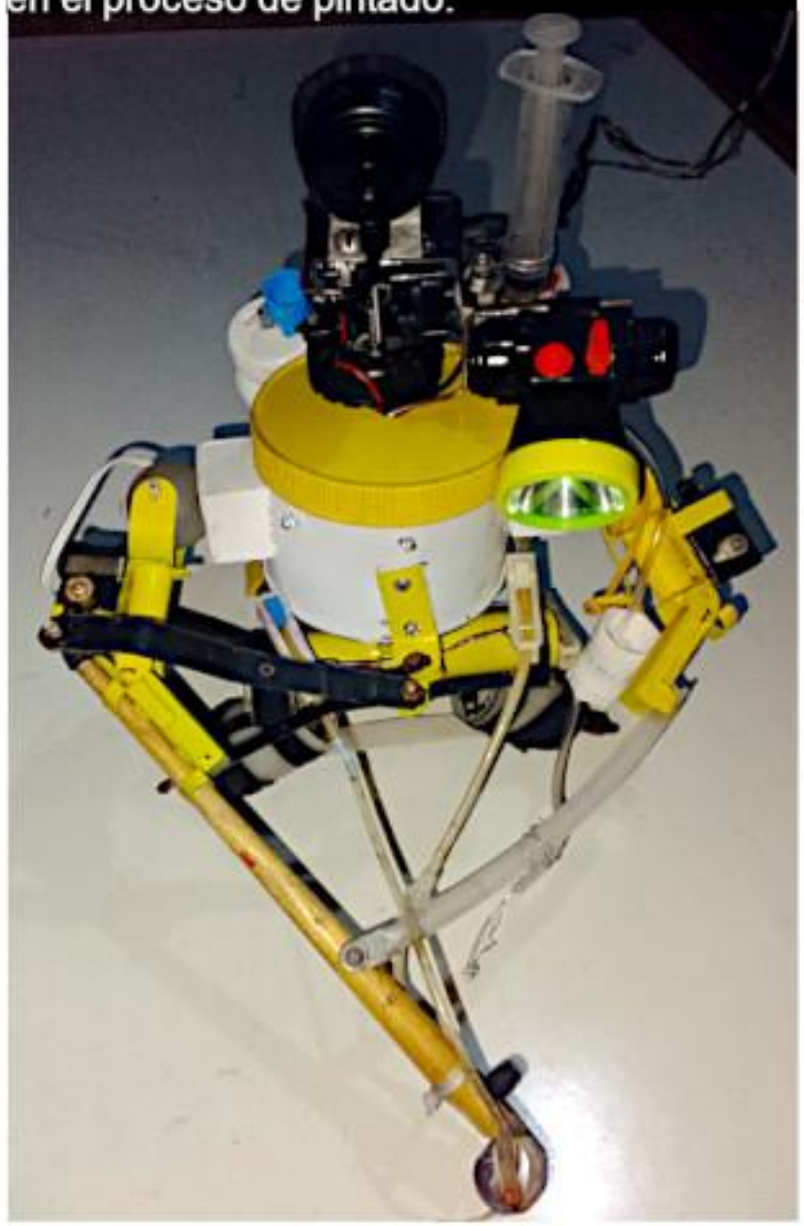
QUINTO: el contar con un dorso montado en un sistema giratorio a modo de cadera, logrando así incrementar los grados de libertad del modelo. Opción que permite mantener la unidad estática en un punto del lienzo, mientras el cuerpo gira de forma azimutal, es decir, en el plano horizontal para visualizar, definir y luego esparcir o manchar la tela según lo establezca el pintor.

Hasta la fecha, el máximo logró alcanzado con la telepresencia fue la instalación de un sensor óptico al modelo Hung-Bot el cual transmite la señal en tiempo real a un monitor presente en un visor tridimensional. Dicho visor es empleado por el pintor de forma inmersiva, para prácticamente desconectarse de la realidad y concebir su arte. Es una verdadera experiencia muy gratificante, que busca como dije anteriormente, elevar los nuevos lenguajes pictóricos. Para la prueba fue empleada una cámara HDwificamPro de tecnología China. Presenta un diseño de medallón de 40 mm de diámetro y 20 mm de espesor, instalada en la parte superior del dorso de la unidad en un sistema de orientación altazimutal para conseguir la mejor vista o panorámica posible. El visor 3d empleado fue un modelo VR Glasses Yisite V10 el cual se conecta vía Bluetooth a la cámara.

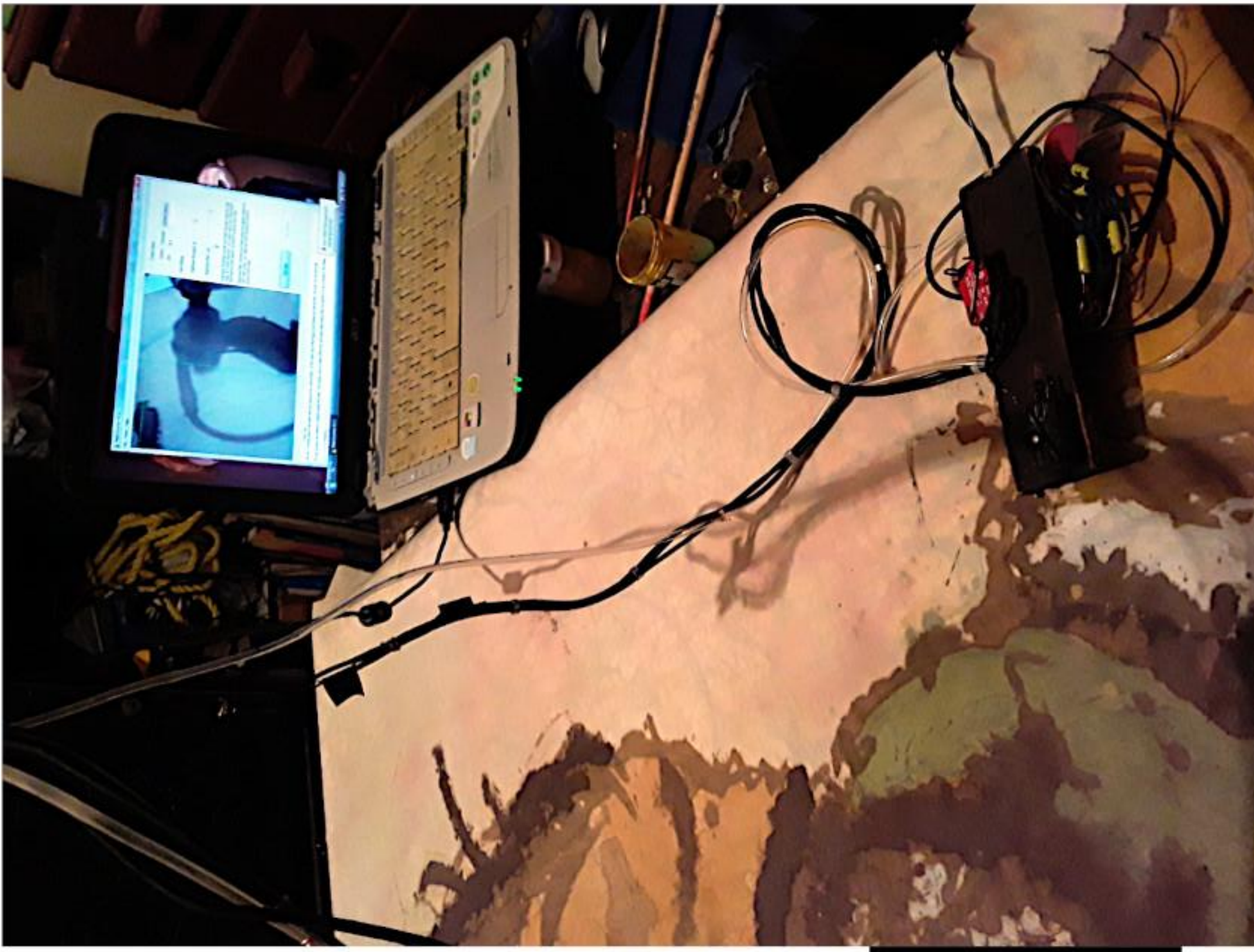
Imagen derecha: Vista posterior de unidad robótica Hung-Bot. Puede notarse los diferentes depositos de pintura.

Imagen inferior: Vista frontal Hung-Bot.

Imagen inferior derecha: Visor 3D empleado para las pruebas inmersivas en el proceso de pintado.



Autor del ensayo, operando una unidad robótica pintora, empleando un visor 3D.



En primer plano: mando controlador de la unidad robótica pintora Rivas 001.
Plano intermedio: lienzo Rivas con robot en proceso de manchado.
Al fondo: Computadora portatil donde se aprecia en la pantalla, imagen de cámara desde el punto de vista del robot pintor.

## GALERÍA HALLACO

1 adrianavidal_art

2

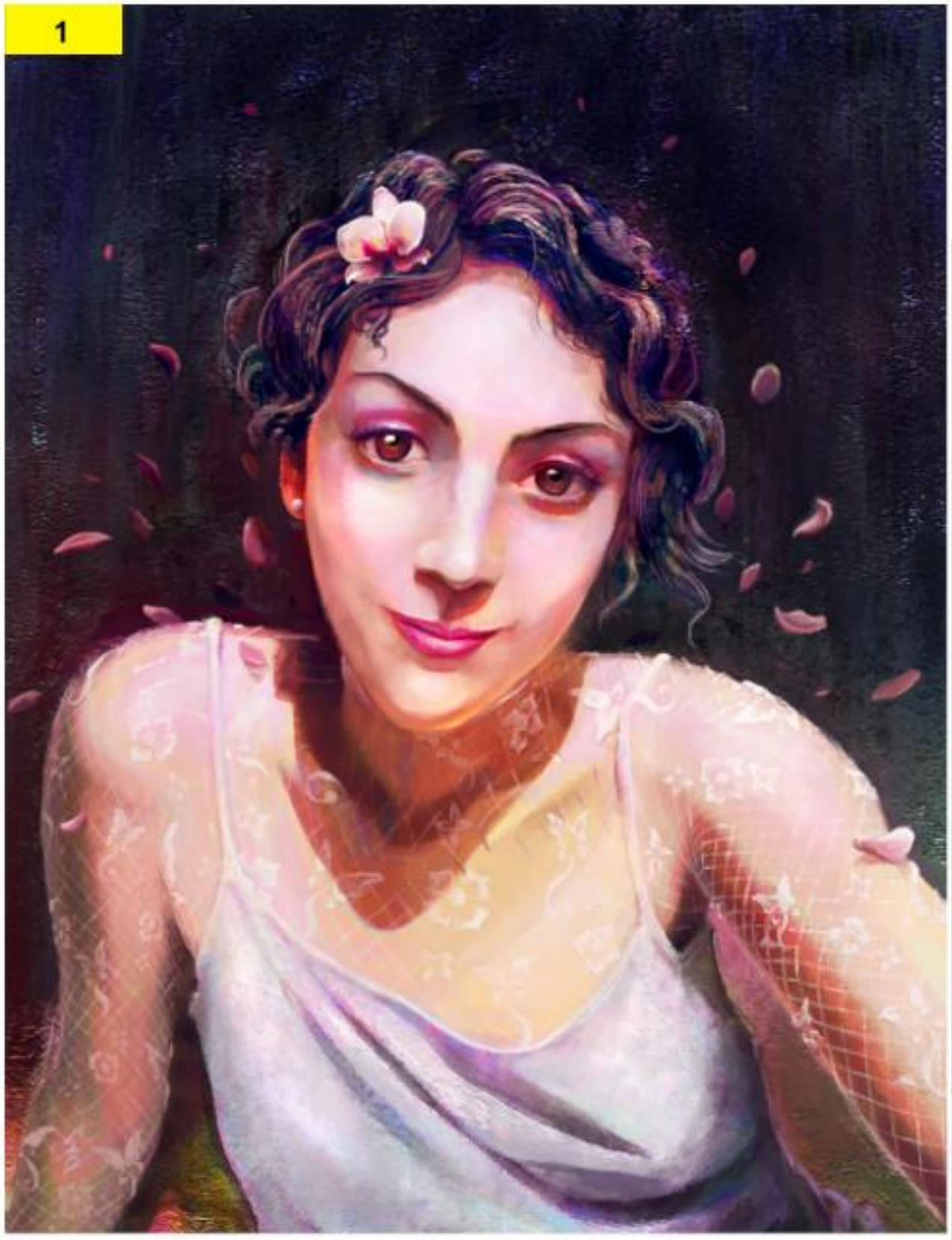
1 - "Bienvenido...¿café?" (2019), de Adriana Vidal.

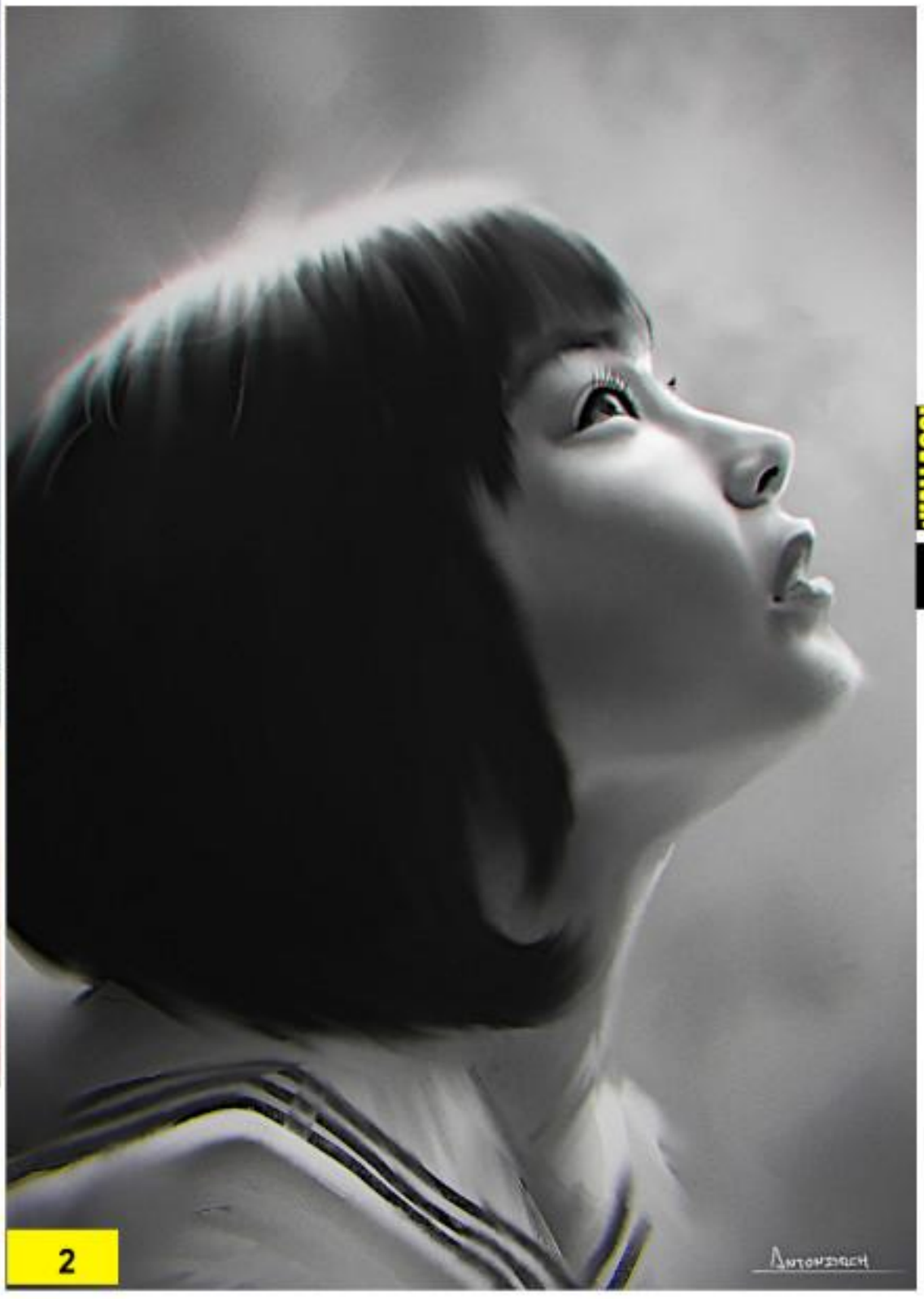
2 - "Sin Título" (2020), de Luis Godoy.

# GALERÍA HALLACO

1- "Ella me cegó con la ciencia" (2021), de Jover Vargas.

2- "Aguila" (2025), de Alexander Rojas.




1- "Retrato de Karla" (2019), de Carlos Baraleso.

2- "Mirando" (2015), de Jorge Gonzalez.

## GALERÍA HALLACO

"Colores" (2016), de Roselin Ramirez.

**YLUNA CONTEMPLANDO LA LUNA** (2023).

Fantart realizado por **Osman Acasio**, basado en **Yluna**, un personaje gráfico creado por **Larissa Rivero Akirov**, que hace vida en el cómic **Canción de Samir**, de su autoría. Arte dibujado a mano alzada en papel. Tratado digitalmente en **GIMP** para su coloreado. El fondo estrellado fue creado en **Blender**.

# GALERÍA HALLACO

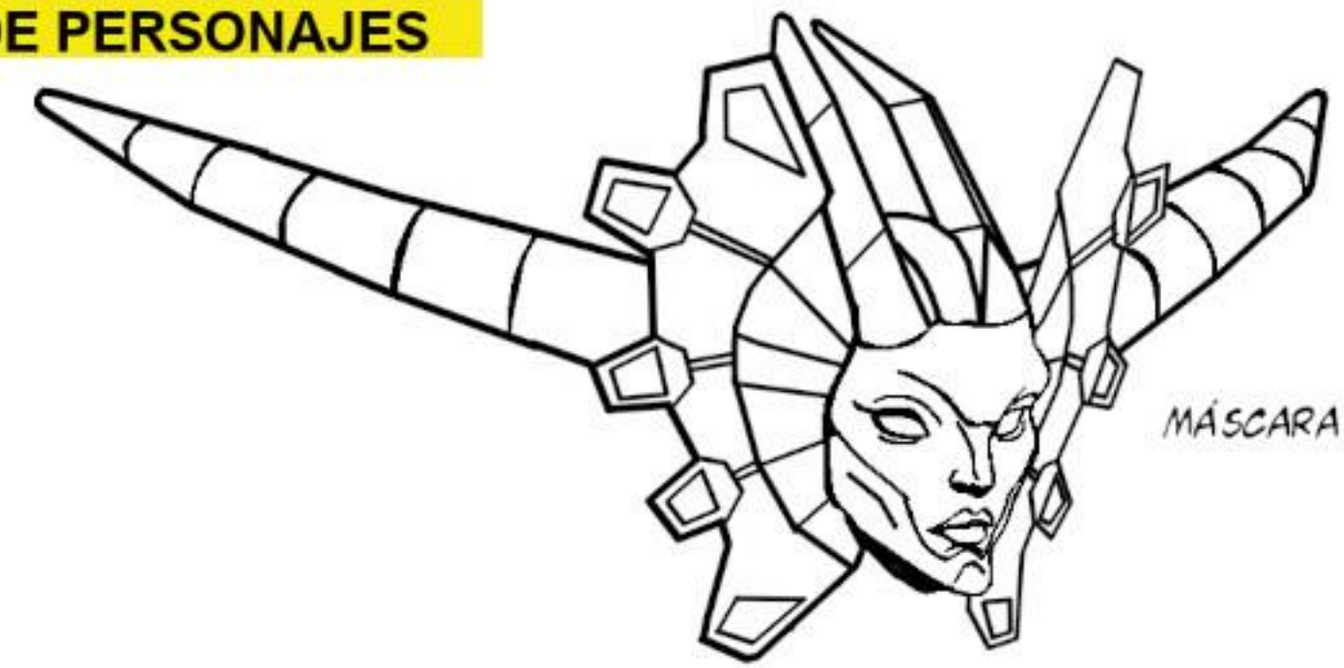
1 - "Ariel, demonio urbano" (2023), de Veronica Mazzaro.

2 - "Dibujo de enfermera" (2017), de Anton Jorch.

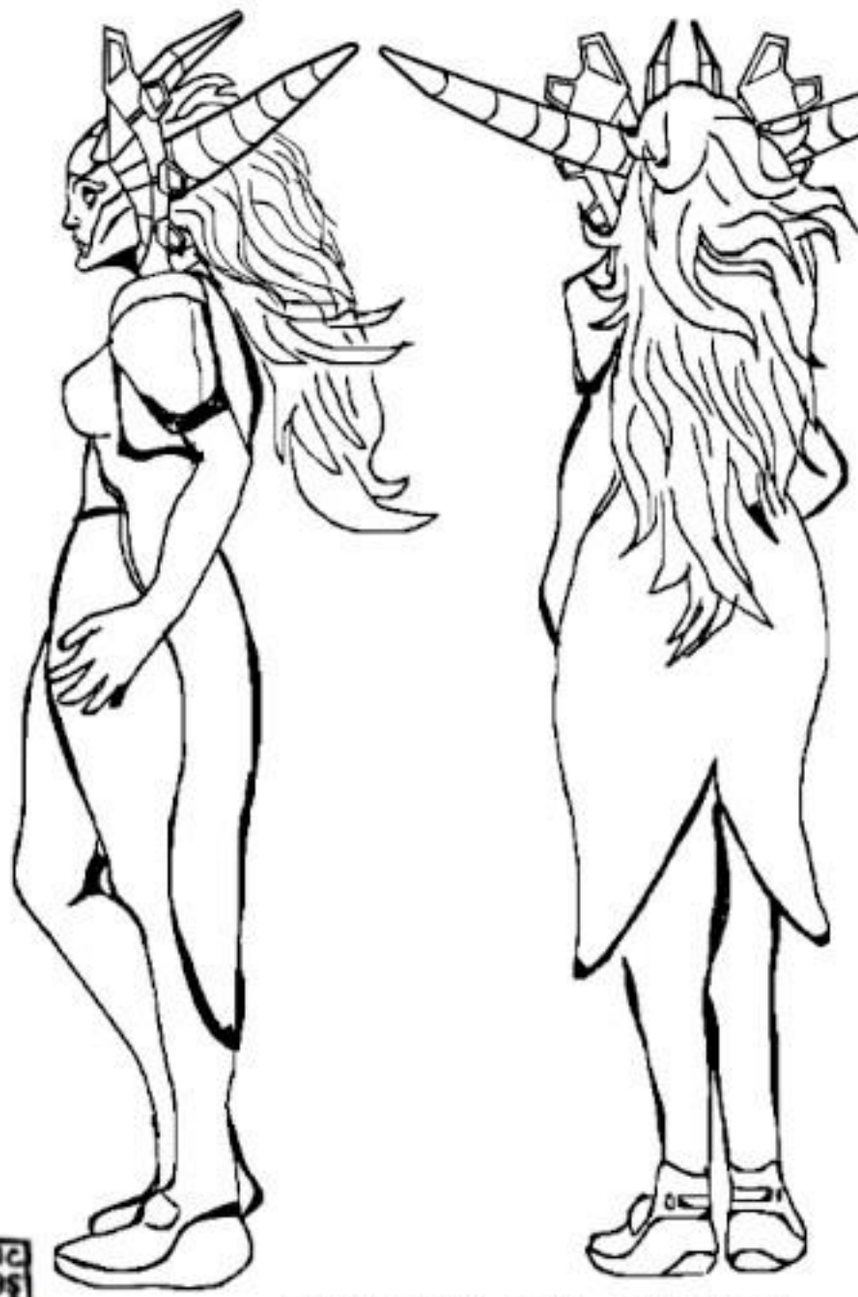
Luz (2025) de Alcides Marcano -Dam. Serie Limitada que cuenta con tres numeros en su primera etapa.

# BAQUIANA

UN CÓMIC DE ACASIO



MÁSCARA CIBERPUNK DE DIABLO DANZANTE.



BAQUIANA CON MÁSCARA.

Diseño de personaje Baquiana (2025), de Acasio.

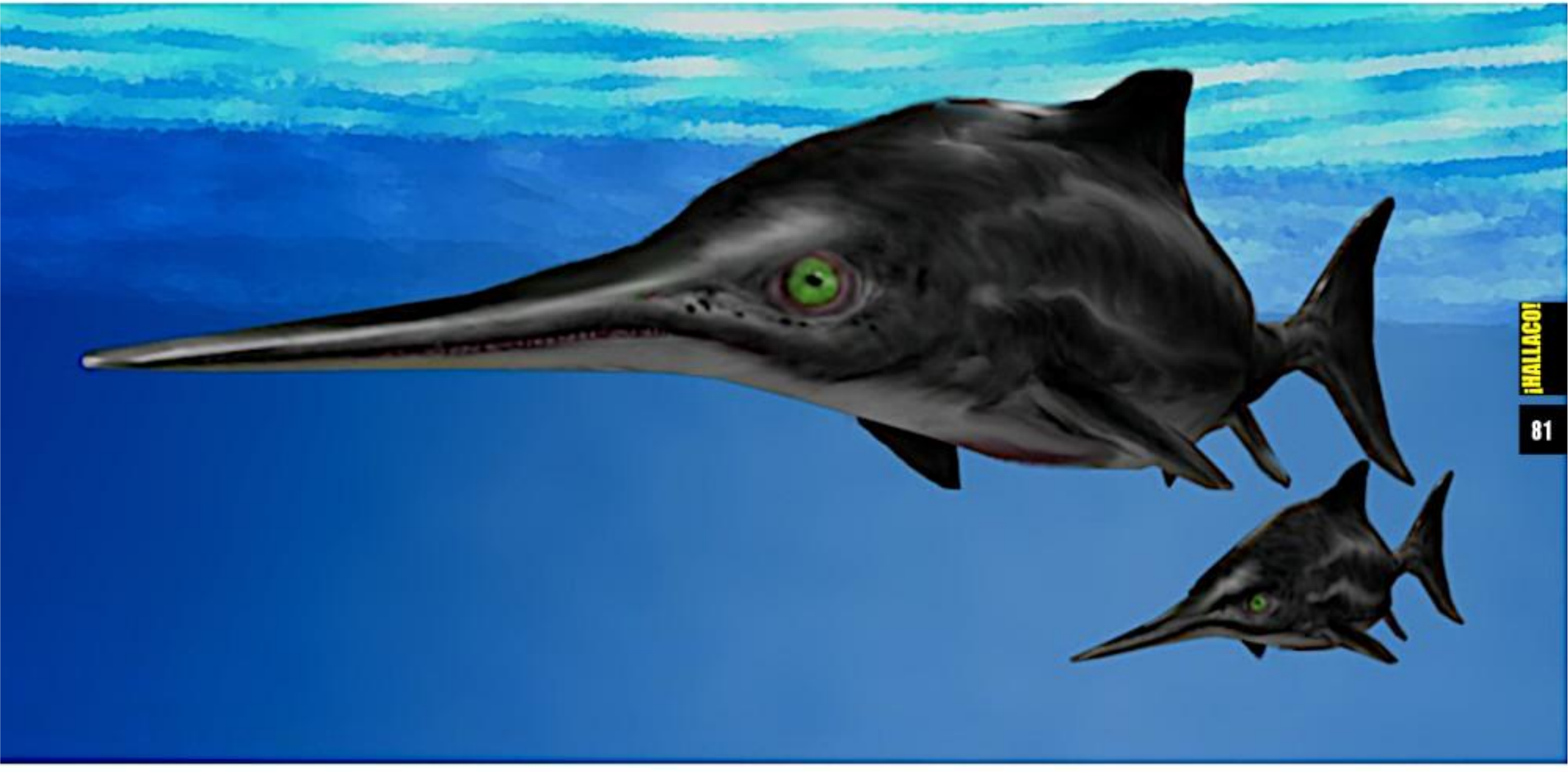
"La lucha armada es el camino que los opresores le imponen a los pueblos, dejándoles solo dos alternativas: rendirse o luchar".

Ivan Lira

"Plan Independencia 200" (2025), de Ivan Lira.

## GALERÍA HALLACO

"Metamorfosis: Hombre Rey Samuro" (2025), de Miguel Guerra Velásquez





Ichthyosaurus (2010), de Osman Acasio.

## GALERÍA HALLACO

"Veronika" (2022). Serie Alboroto, de José Marquez - Nasty Taino.

"José Gregorio Hernández", de De la roca. Isnotu. Estado Trujillo.
Fuente: Arte de calle Venezuela. Facebook.

REVISTA

# ¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2025